GRATUITA

Octubre 2013 N 38

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

FIFA 14

CADA AÑO MAS REALISTA

ESPECIAL

CALL OF DUTY: GHOSTS

NOS ESPERA UN NUEVO MUNDO

ANALISIS

PES 2014

ESTRENANDO MOTOR GRAFICO

grand theft auto FIVE V

LA GRAN CULMINACION DE ROCKSTAR GAMES

• WATCH DOGS • DARK SOULS II • LOST PLANET 3 • F1 2013 • HORIZON •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
DISEÑO Y MAQUETACION
CRISTINA USERO
TIRA CÓMICA
JAUME FONT

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
RAUL MARTIN
ISA GARCIA

COLABORAN:
EMILIO RUIZ
JOSE MORENO

EL NÚMERO DE OCTUBRE DE CREATIVE FUTURE YA ESTÁ AQUÍ



El invierno se acerca y con ellos las ganas de jugar sentado en tu sillón, pero ¿A qué puedes jugar? Con este número seguro que no te faltan ideas para ello porque han llegado al mercado muchos juegos, muchas novedades que están en el umbral de la nueva generación pero que siguen sorprendiéndonos y consiguiendo darnos esa diversión que tanto ansiamos.

En este número contaremos con grandes análisis como del esperado juego de Rockstar Games Grand Theft Auto V que ha invadido todas las casas, tiendas, anuncios en las calles, sopas, ... y muchos otros no se quedan atrás como Fifa 14, PES 2014, F1 2013, Total War: ROME II, Killzone Mercenary,... Tampoco hemos querido dejaros esperar al lanzamiento de otros juegos para contaros todo sobre ellos así disfrutar de los especiales de Dragon Age: Inquisition, Call of Duty: Ghosts, Dark Souls II y Watch Dogs.

Quedan más cosas pero eso ya tendréis que descubrirlo por vosotros mismos.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











ESPECIALES

CALL OF DUTY: GHOSTS 6

DRAGON AGE: INQUISITION 12

HORIZON 16

DARK SOULS 2 20

WATCH DOGS 24

WARFACE 30

REPORTAJES

RETRO: KILLER INSTINCT AYER Y HOY 36

HYPERX STEELSERIES SIBERIA V2 EDICIÓN LIMITADA 46

SECCIONES

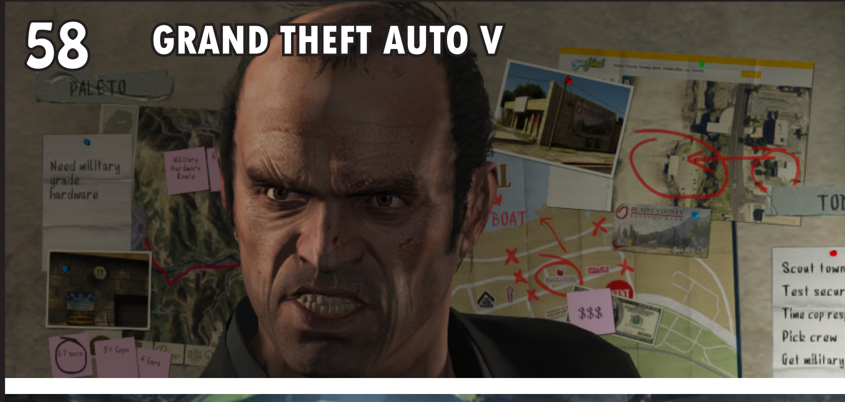
CURIOSIDADES 54

ALLGAME 144

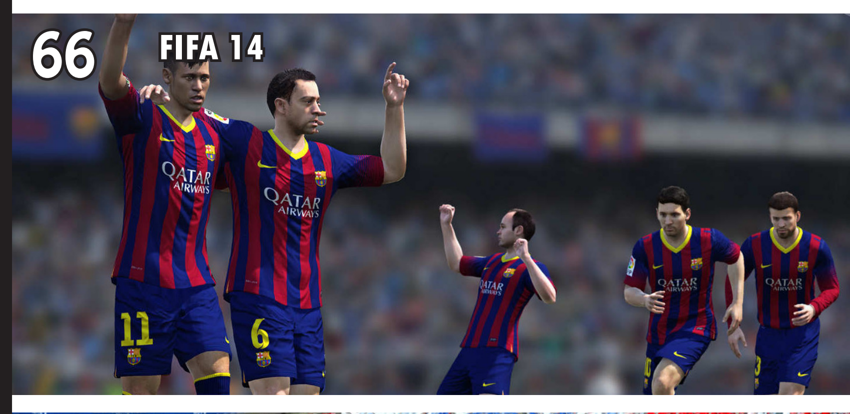
AVANCES 152

ANALISIS

GTA V 58
FIFA 14 66
F1 2013 72
THE ISLAND: CASTAWAY 2 78
BOOM! TANKS 79
LOST PLANET 3 80
PES 2014 86
EXPANSIÓN DE MAGIC 2014 DUELS OF PLANESWALKERS 92
DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE 94
FARMING SIMULATOR 98
FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN 102
S.K.I.L.L. SPECIALFORCE 2 108
KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX 110
KILLER IS DEAD 116
TOTAL WAR ROME II 122
LOS SIMS 3 DE CINE 126
SUPERMARKET MANAGEMENT 2 129
KILLZONE MERCENARY 130
RAYMAN LEGENDS 134
RAVAGED ZOMBIE APOCALIPSE 140











CALL OF DUTY GHOSTS

DISFRUTA CON LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO DE PELOTÓN Y CON LA GUERRA DE CLANES

Seguramente a estas alturas con todo el hype que ha tenido este juego ya sabréis todo lo que tenéis que saber sobre este juego, por lo tanto solo encontraréis aquí un pequeño resumen para los despistados y para los que se están comiendo las uñas a la espera de poder tenerlo en sus manos.

En primer lugar y lo que os resultará más importante es la fecha de salida del juego, que la pondré por el medio de todo el texto para que tengáis que leerlo todo. Ahora en serio, la fecha de lanzamiento está prevista para el 5 de noviembre de este mismo año, y por si aún no lo habéis reservado, sabed que por hacerlo tendréis acceso al mapa extra dinámico multijugador Free Fall, que te traslada a un rascacielos destrozado y a punto de derrumbarse. Las escaleras laterales se elevan hasta el cielo nocturno, los huecos de los ascensores se extienden por el suelo y lo que antes eran ventanas forman ahora un aterrador suelo de cristal a decenas de metros sobre las calles de la ciudad. El combate a corta distancia y la acción frenética van ganando en intensidad a medida que el ruinoso rascacielos se derrumba a lo largo de la partida, un ejemplo de los eventos multijugador dinámicos de Call of Duty: Ghosts. Con cada caí-

da, las sacudidas correspondientes causarán una destrucción aún mayor, lo que alterará las líneas de visión e irá creando caminos y cuellos de botella mientras el mapa cambia en tiempo real. También tendréis el fin de semana del lanzamiento PX doble todo aquel que compre el juego la primera semana de lanzamiento. Si quereis saber dónde reservarlo entrad en la página oficial.

Ahora pasemos a la campaña de un solo jugador. En esta nueva entrega empezaremos con menos y peores



armas. Este nuevo episodio de Call of Duty nos introduce en una nueva dinámica donde los jugadores se encuentran un país herido luchando no por la libertad sino por sobrevivir. Diez años después de que empezara el devastador ataque que dejo diezmado y debilitado a Estados Unidos, las fronteras y el equilibrio mundial se han rescrito para siempre. Un misterioso grupo clandestino originado en las fuerzas especiales y conocido como "Ghosts" lidera el ataque contra un ejército tecnológicamente superior para recuperar su patria, pero no estaremos solos pues contaremos con diversas ayudas entre ellas el perro que tanto dio que hablar cuando fue anunciado y que nos será de gran ayuda a medida que vayamos avanzando. Además con el nuevo motor gráfico, se consigue un nivel de inmersión y rendimiento increíbles, todo ello sin perder la fluidez y velocidad de los 60 fps en todas las plataformas.

En el modo multijugador de Call of Duty®: Ghosts los entornos son más realistas e inmersivos que nunca, y ahora la aplicación de Call of Duty te permite seguir conectado al juego allá donde estés. Con esta entrega no solo eliges una clase para tu personaje, si no que eliges la cabeza, el tipo de cuerpo, el equipo de la cabeza y los accesorios,





e incluso podrás crear a una mujer soldado por primera vez, ya que dispondremos de más de 20000 combinaciones. Y además cada soldado que crees tendrá su propio armamento.

El nuevo sistema de ventajas llega más completo que nunca. Cada ventaja tiene un valor de entre 1 y 5, y tienes 8 puntos que asignar. Por ejemplo, puedes elegir 4 ventajas valoradas en 2 puntos cada una, o bien 8 ventajas de 1 punto cada una. También puedes escoger deshacerte de tu arma y equipo secundarios y obtener hasta 11 ventajas.

También tendremos más de 20 nuevas rachas de bajas, como Juggernaut Maniac, helicóptero explorador, Vulture y el ataque ODIN. Hasta puedes llamar a Riley, de la campaña individual, para que te sirva de perro guardián y te avise cuando anden cerca los enemigos, a los que atacará si se acercan demasiado.

Con el nuevo motor estamos ante la mayor renovación del modo multijugador desde el Modern Warfare® original, desde los mapas y los modos, hasta la animación y el sonido, pasando por quién eres como jugador.

Tendremos los mapas con eventos dinámicos, en los que han introducido nuevos elementos interactivos y eventos desencadenados por el jugador que hacen evolucionar a los mapas conforme avanza la partida. Desde las trampas activadas por el jugador hasta las rachas de bajas que cambian el mapa, el escenario entero puede transformarse y re-

querir nuevas tácticas y estrategias.

Un nuevo sistema de apoyo del entorno te permite apoyarte alrededor de los obstáculos sin añadir combinaciones de botones, un nuevo sistema de saltar por encima de objetos te permite moverte con fluidez sobre los objetos sin perder impulso y el deslizamiento de rodilla te permite pasar con naturalidad desde un sprint a una posición agachada o cuerpo a tierra.

Otra de las novedades son los pelotones, que introducen un nuevo grado de competición en Call of Duty, con una IA innovadora y una nueva mecánica de creación personalizada de compañeros de pelotón. Ya puedes poner en práctica en un nuevo terreno de juego todo el trabajo duro que has dedicado a personalizar, jugar y aumentar el prestigio de tu pelotón. También puedes subir el rango de los miembros y ganar puntos de pelotón para usarlos en multijugador. Y además tienen sus modos de juego particulares.

En Juego de guerra puedes jugar solo o cooperar hasta con 5 amigos contra un pelotón de bots. Participa en Duelo por equipos, Dominio o Buscar y rescatar para perfeccionar tus habilidades y tu estrategia en distintos modos de juego y mapas.



DRAGON AGE III
INQUISITION

Explora un vasto mundo de fantasía al borde del desastre en Dragon Age: Inquisition, un juego de rol y acción de nueva generación, en el que tus decisiones determinan e impulsan la experiencia. Prepárate para la nueva entrega que llegará este otoño.

En el próximo videojuego de BioWare, creadores de Mass Effect 3 y Dragon Age: Origins, dejarás huella en un enorme mundo abierto, movido por la historia y lleno de personajes complejos, combates que te pondrán a prueba y decisiones difíciles.

Un acontecimiento catastrófico ha dejado las tierras de Thedas sumidas en el caos. Los dragones cubren ahora el cielo, proyectando una sombra de terror sobre un otrora pacífico reino. Los magos han declarado una guerra abierta contra los templarios opresores. Las naciones se alzan unas contra otras. De ti depende restablecer el orden como líder de la Inquisición y dar caza a los agentes del caos. Tus decisiones cambiarán para siempre Dragon Age.

Esta es la introducción que podremos encontrar en la página oficial, pero Dragon Age: Inquisition es mucho más, para empezar se trata de un mundo abierto mucho más grande de lo que hemos visto hasta ahora, y gracias al motor Frostbite 3, mucho más variado y vivo que nunca.

A la hora de crear nuestro personaje tendremos varias razas a elegir, cada una de ellas con sus puntos fuertes y flacos. También podremos personalizar el aspecto de este con muchas más opciones, desde el color de las botas de tus seguidores hasta la apariencia del bastión de la inquisición, así como elegir los poderes y aptitudes a medida que avance el juego.

Elige a un grupo 9 de personajes únicos, con sus marcadas personalidades y lidéralos en combates espectaculares contra una gran variedad de enemigos, desde dragones celestiales hasta las fuerzas demoníacas del otro lado del Velo. Sumérgete en el combate mientras tus seguidores luchan a tu lado, o pasa a la vista táctica para coordinar ofensivas devastadoras que usan el poder combinado de tu grupo. Cada personaje está muy desarrollado por lo que reaccionaran de maneras distintas a tus acciones y elecciones, lo que cambiará ya sea para bien o para mal tu relación con ellos.

También el mundo irá cambiando, pero no solo con nuestras acciones sino que también construiremos edificios o personalizaremos puestos de avanzada. Tendremos que ser el viento del cambio que detenga la anarquía que ha hecho presa en la Era del Dragón, decidiendo el rumbo de los imperios, llevando la paz al pueblo y dirigiendo la inquisición.





DRAGON AGE: INQUISITION

PLATAFORMAS: PS3, PC, XBOX 360

GENERO: ROL

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

Bioware, los desarrolladores del juego se han aplicado al máximo para mejorar todo lo posible esta nueva entrega, una mejor interacción con el jugador, elecciones que realmente importan, alucinantes escenas y un nuevo nivel de inmersión en la historia que solo se puede conseguir con el software y el hardware que se dispone en la actualidad. Piensan que con Dragon Age : Inquisition están llevando a los juegos de rol (RPG) al siguiente nivel. Para ello se han dedicado en cuerpo y alma para mejorar hasta el más mínimo detalle y que a la hora de explorar no tengamos limitaciones, desde la montaña más alta o el bosque más frondoso hasta debajo de una piedra o un arbusto.

Esta vez como líder de la inquisición tendremos verdadero poder sobre la gente y podremos usarlo, además de problemas morales, como dejar que un pueblo se queme hasta los cimientos o salvarlo. Y todo esto repercutirá en la historia y en la visión que la gente de Thadeus tiene de ti y de la inquisición. Otro de los poderes que tendremos como líder es tener a gente a nuestro servicio, que podremos enviar a realizar misiones.



HORIZON

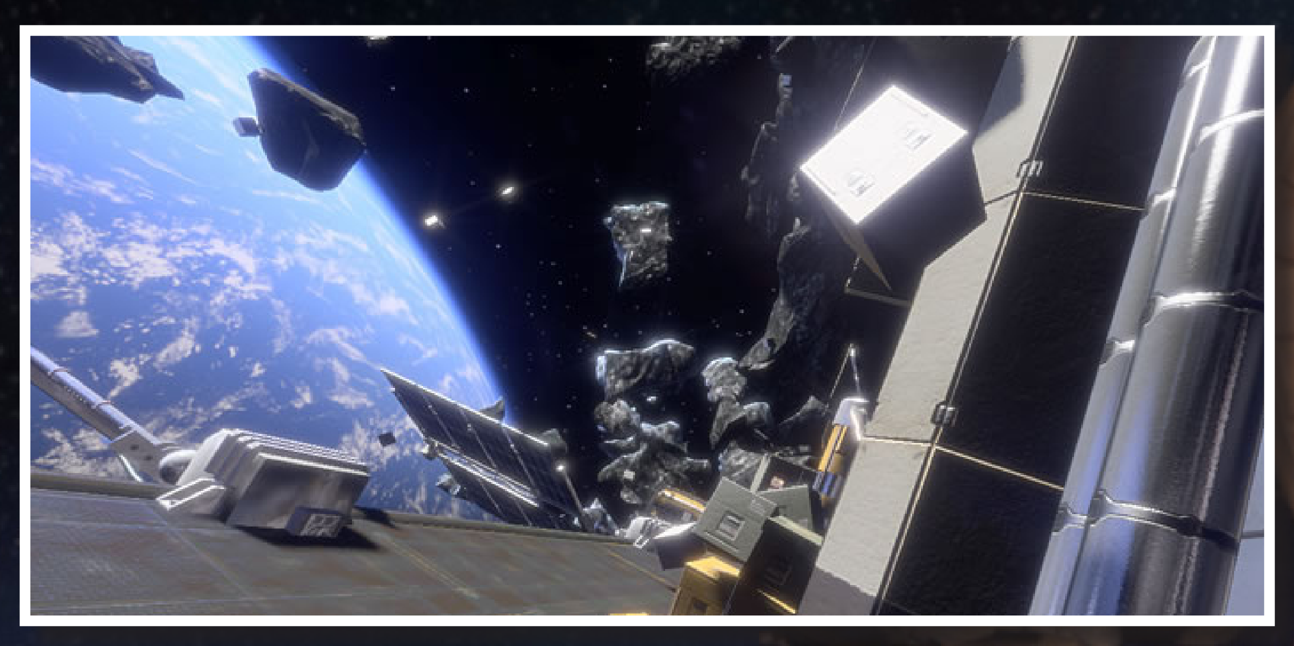
EXPLORA EL ESPACIO Y COLONIZA NUEVOS PLANETAS

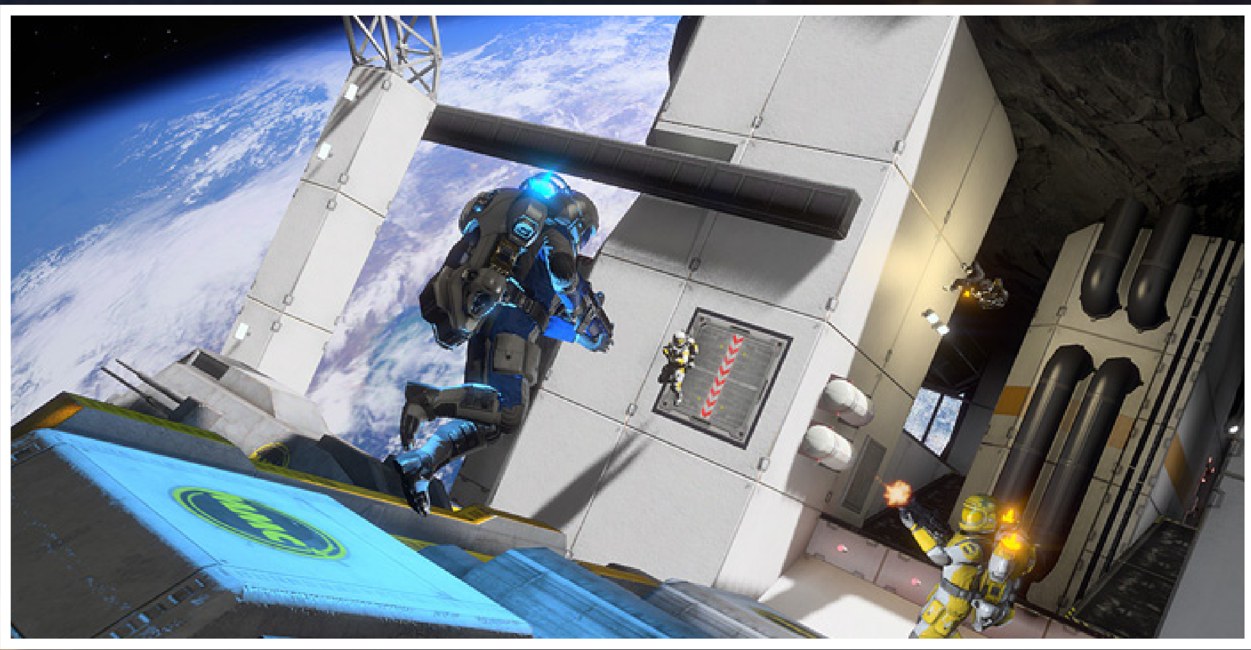
Horizon es un juego de estrategia por turnos basado en el espacio, centrado en la conquista galáctica. Se sitúa en un futuro cercano donde la humanidad apenas comienza a moverse por el espacio. En un viaje del voyager por los confines de nuestro sistema solar, accidentalmente topa con una prueba irrefutable de vida extraterrestre. Una nave de gran tamaño que transmite un mensaje de una raza alienígena llamada Kor'tahz. Junto con el mensaje también recibimos una cantidad ingente de datos alienígenas que propiciaran las mejoras que necesitábamos para lanzarnos a la conquista del espacio, pero tardaremos casi un siglo en comprenderlas todas y ponerlas en práctica, así que hasta el año 2151 no podremos embarcarnos hacia la nave para investigarla de cerca, y es en este punto donde empieza nuestra aventura.

Como líder de la humanidad, tendremos que explorar el espacio infinito, encontrar nuevas fronteras y descubrir artefactos alienígenas antiguos en los distintos planetas. También aprenderemos más de nuestra galaxia a medida que nos encontremos con nuevas especies.

El juego aún se encuentra en fase beta, pero está muy completo y aunque les quedan cosas por pulir es un juego que promete mucho. En Horizon podremos construir naves para explorar el espacio, habitar nuevos planetas, contactar con razas alienígenas, realizar investigaciones para mejorar tanto las naves como las armas e incluso los planetas que habitemos.

Tendremos distintas vistas y paneles, en primer lugar está la galaxia en la que nos moveremos con nuestras naves. Después tenemos los sistemas solares desde los cuales





accederemos a los distintos planetas que los conforman. Cada planeta tiene sus propias especificaciones de atmosfera y composición, así como información sobre la habitabilidad y los recursos que tiene. Además algunos planetas son especiales, pudiendo saber que son ricos en minerales, que contienen vida autóctona que nos ayudará con la agricultura o formas de vida inteligente que mejoraran nuestros centros de investigación.

Incluso algunos contendrán restos de civilizaciones que nos darán pequeños impulsos en el descubrimiento de nuevas tecnologías. Si decidimos colonizar un planeta tendremos acceso a la vista del planeta, donde podremos construir granjas, centros de investigación, de turismo, de explotación o de comercio. También tendremos paneles para controlar las defensas así como los satélites

>>

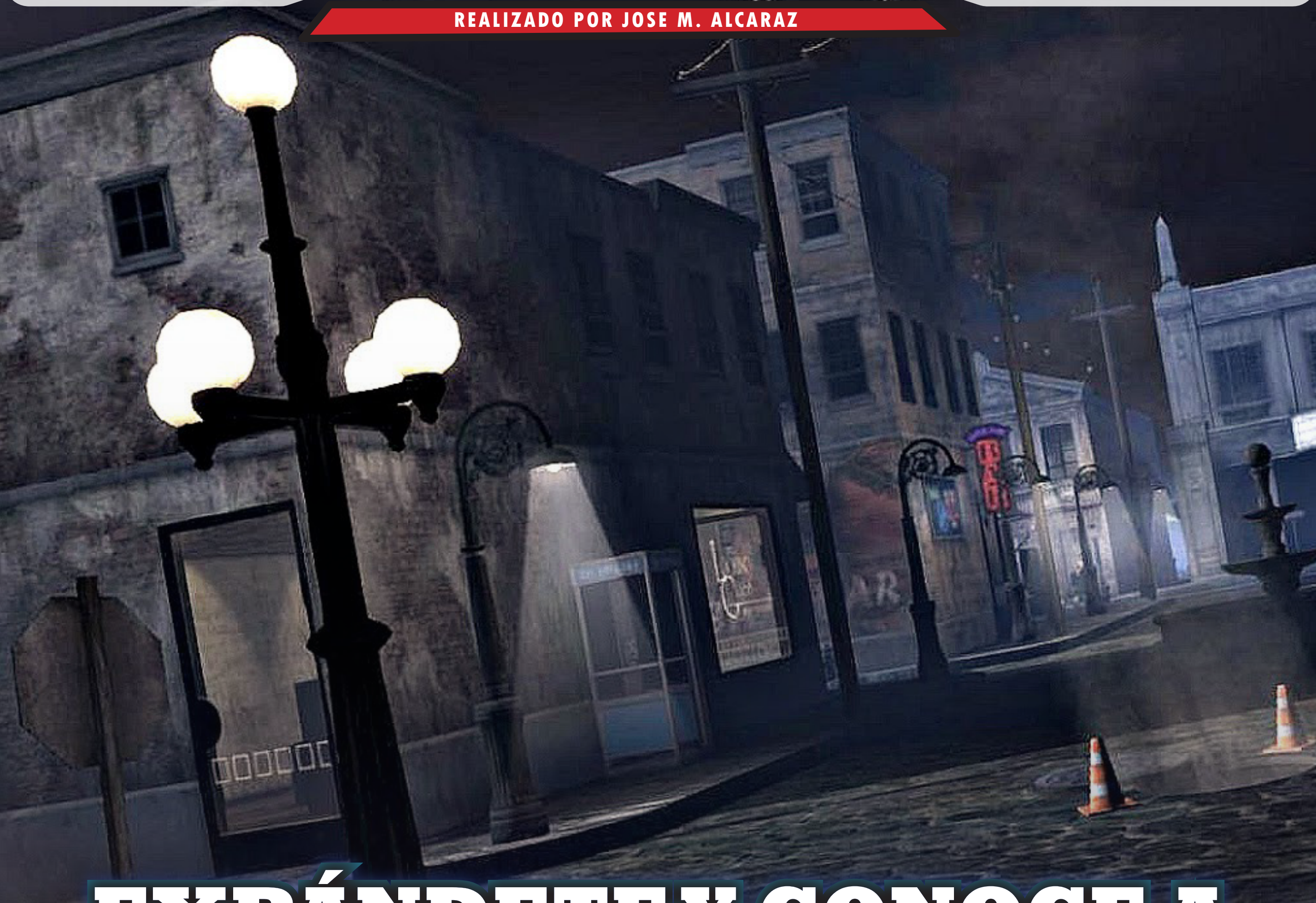


en órbita. Otra de las cosas a las que podremos acceder desde la vista planetaria es la de diseño. En ella podremos modificar y mejorar nuestras naves para que se adapten a las tecnologías que vayamos descubriendo.

La siguiente vista que podremos encontrar es la de investigación que tiene una gran importancia en el desarrollo del juego, pues gracias a ella podremos mejorar las naves, las armas y las tropas de tierra, la producción de granjas y explotaciones mineras, la colonización de planetas o las relaciones con otras razas alienígenas, lo que nos lleva a la siguiente vista, la de comunicaciones, donde veremos a las distintas razas que habitan la galaxia a medida que las encontremos así como la posibilidad de declararles la guerra, así como la de comunicarnos con ellos una vez que estén dentro de rango, para iniciar rutas de comercio, solicitar investigaciones, ayuda contra otras razas, dinero o formar alianzas.

Por último tendremos el movimiento por la galaxia y el combate que al igual que todo lo demás se basa en turnos. Desplazarnos por la galaxia es sencillo, solo tendremos que elegir el destino y las órdenes y las naves se desplazaran automáticamente cada turno, pero en el combate sí que tendremos que usar estrategias

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



EXPÁNDETE Y CONOCE A RAZAS ALIENÍGENAS

y sobre todo es importante la superioridad numérica pues al menos en principio debido a nuestro nivel tecnológica, las naves enemigas serán muy superiores a las nuestras.

Para terminar este especial solo decir que de momento al juego (que aunque en este momento solo está en inglés, cuando salga tendrá varios idiomas más a elegir) se puede acceder desde steam en cualquier momento comprándolo, ya que tiene acceso anticipado y automáticamente jugar a la beta de Horizon. Además se puede adquirir a través de otros portales como Gamersgate o Green Man Gaming, y cuando el juego sea lanzado, también habrá acceso al formato físico en algunos países, sobre todo de Europa.

DARK SOULS II™

¿PREPARADO PARA MORIR?

FromSoftware lo ha vuelto a hacer, con Dark Souls II volveremos a sentir que somos unos auténticos novatos los cuales no hemos tocado un videojuego nunca.

Si algo caracteriza a los videojuegos realizados por FromSoftware es la oscuridad y la extrema dificultad. Por supuesto, esta nueva entrega no iba a ser menos.

Cuando se empieza a jugar, lo primero que se nota es la suavidad y la fluidez de los movimientos. Todos lo que han jugado a Dark Souls saben que tuvo problemas en ciertos puntos del mapa con algún enemigo determinado por la bajada considerable de fps (frames por segundo), y eso es un problema muy importante para un juego con el que se pretende triunfar que los programadores de FromSoftware se han encargado de solucionar con éxito.

Los jefazos han comentado que para pc el juego tendrá 60 fps y para consola 30fps (es lo máximo que aguanta una consola). En cuanto a su historia, aún no se sabe nada de cómo será. FromSoftware ha dicho que seguirá narrándola como en Dark Souls, es decir, a través de las armas, ítems y armaduras que vayamos encontrando y recogiendo.

Por mucho que hayan repetido que esta entrega será más accesible que la primera, no hay que hacerles mucho caso, ya que apenas hay diferencia en este aspecto, sobre todo teniendo en cuenta que han modificado algunos controles, lo cual, lo hace más complicado aún.

Un ejemplo de este cambio es a la hora de atacar, hay que mover el stick hacia la dirección donde se encuentra el enemigo para que tenga la máxima efectividad. Esta forma nueva de combatir conlleva volver a aprender los tiempos de ataque y defensa del protagonista y por supuesto, los de los rivales. Para no desquiciar demasiado al jugador, también se han añadido ciertas mejoras como poder beber Estus en movimiento o tener más objetos que proporcionen vida (que nos será tremendamente útil).

Otro cambio práctico es en torno a las hogueras, ahora permitirán el teletransporte para así no tener que recorrer distancias larguísimas que ya se han recorrido. No puedo olvidar un elemento indispensable para este juego, la antorcha. Hay muchas zonas que están completamente a oscuras y habrá que usarlas. Esto implica que no tendremos escudo y eso es un problema para aquellos jugadores que no se les da demasiado bien esquivar.

Los enemigos han sido mejorados a conciencia, ahora podrán pararte los pies si utilizas el mismo ataque o la misma forma de luchar una y otra vez. Además, tendrán varias habilidades que las usarán o no, dependiendo de tu forma de combatirlos.

Por suerte los cambios no han sido todos para decorados o enemigos, al "prota" se le puede modificar a conciencia, aunque eso simplemente es estético, lo importante son las mejoras con las armas y las animaciones de cada una. Estas últimas están muy logradas y además ahora no seremos vulnerables si aparece alguna en medio de un combate. En cuanto a las armas, han añadido un modo nuevo que es la doble espada. Puede ser bastante útil contra enemigos lentos.

>>

PODRÁS LLEVAR 2 ESPADAS



DARK SOULS 2

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

GENERO: ROL

REALIZADO POR RAUL MARTIN

También hay que nombrar que han mejorado la espada a dos manos, ahora puede mandar lejos a un enemigo básico de un espadazo, es realmente útil cuando aparecen varios de este tipo. Se podrá jugar en modo multijugador hasta un máximo de 4 personas. En algunas zonas puede llegar a ser imprescindible esto para poder avanzar. Aunque también se pueden enfrentar los jugadores entre sí.

En el apartado gráfico es increíble. Han mejorado mucho en las texturas, que ahora son más realistas aunque lo más notable son los efectos de luces. En especial la antorcha, es mucho más real, y por lo tanto, da bastante mal rollo.



WATCH_DOGS

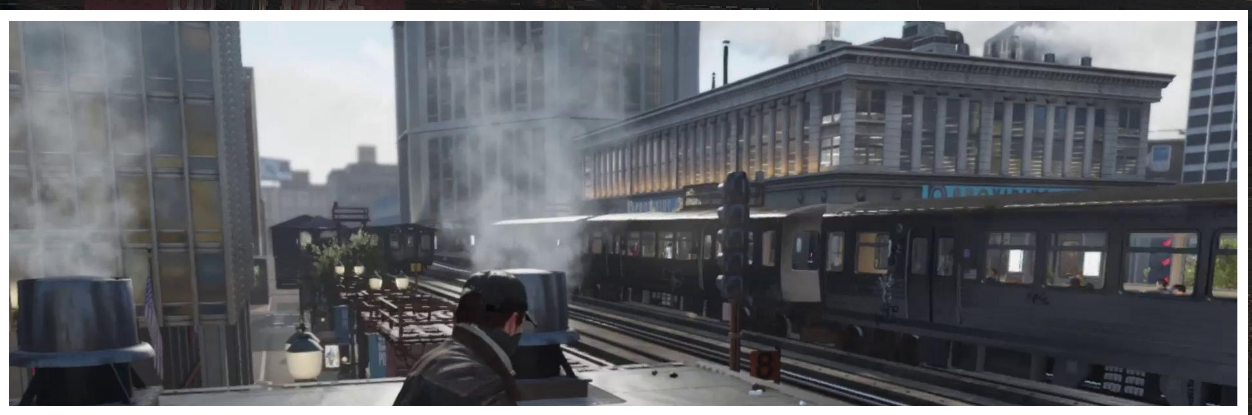
HACKEANDO LA HISTORIA

Una ciudad repleta de secretos los cuales estarán a nuestra disposición con nuestras habilidades. Watch Dogs se apresura en darnos a conocer las pistas.

Desde el primer momento en el que se presentó, Watch Dogs ha logrado ser el centro de atención de muchos jugadores debido a lo que se nos ofrece de manos de Ubisoft. Una ciudad amplia en la que tendremos total libertad y en el que nuestro protagonista Aiden Pearce un excelente hacker con un futuro desolador nos abrirá las puertas al control de la misma. Chicago, esa ciudad con una cultura que no puede vivir sin su tecnología y ligada al apagón norteamericano. Y es que cuando nos vemos sumergidos en un mundo donde la tecnología es el día a día y todo se ve involucrado el poder de hackear cualquier cosa nos resulta la mar de ambicioso. No habrá secreto entre los ciudadanos, ni los datos más importantes, ni problemas para controlar el tráfico de la ciudad durante nuestra aventura. Tenemos el control. Y nuestro móvil será el instrumento para ello. Nuestro protagonista Aiden Pearce no hackeará por gusto, se moverá por la venganza y por las ganas de sacar a la luz los trapos sucios de una ciudad con toques oscuros escondidos. En esta ocasión contaremos con distintos personajes que irán apareciendo, uno de ellos T-Bone Grady es un hacker castigado por sus delitos pero que dará mucho de que hablar. Jordi Chin se encargará de limpiar el rastro de lo que hagamos siempre que le demos a cambio una suma de dinero. Clara Lille otra hacker excelente que puede resultar peligrosa y a la vez seductora. Raymon Kenney responsable del apagón que afectó a millones de personas y de las cuales 11 murieron.


Road Work
WATCH_DOGS
connection is power





Joseph DeMarco y Mary Blass, con papeles también importantes dentro de la historia y que se irán desvelando en nuestra aventura. ¿Qué es ctOS? Un sistema que conecta las instalaciones e infraestructuras de toda la seguridad de la ciudad. Control de tráfico, telecomunicaciones... Todo lo importante del uso diario en la vida de cualquier ciudadano y el cual será representativo para nuestros hackeos. La ciudad ha sido mostrada en videos e imágenes viendo cada uno de los detalles cuidados de Watch Dogs. Y no puede pasar desapercibido un multijugador en Watch Dogs. Otros jugadores se podrán infiltrar, tendremos que robarle información y así ganar experiencia. Ellos además pueden ir a por nosotros pues será una batalla de los más interesante por tal de proteger nuestra privacidad. Moveremos los objetos de los escenarios con nuestro móvil para intentar entorpecer a quien nos persiga y atrapar a nuestro objetivo. Un modo en el que será importante intentar adelantarse a nuestros adversarios. El uso de los móviles reales tendrán un papel en Watch Dogs, una aplicación perteneciente a este para iOS y

LOS SECRETOS DE LA CIUDAD



WATCH DOGS

PLATAFORMAS: PS3, 360, WII U, PC, PS4, XBOX ONE

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CORAL VILLAVERD



Android nos dará nuevos resultados. Algo que se está poniendo cada vez más de moda en los títulos actuales. Unos gráficos realistas con cada detalle que podremos manejar a nuestro gusto. Cambios climatológicos que se subirán a nuestros paseos por la ciudad, calles plagadas de ciudadanos, coches a nuestra disposición, una bomba de relojería que harán que Watch Dogs nos mantenga atrapados en su propio sistema. Y es que queda poco ya para formar parte de la red, en Noviembre, llegará nuestro momento.





MADRID GAMES WEEK ES LA NUEVA FERIA DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

Se celebrará desde el jueves 7 hasta el domingo 10 de noviembre de 2013 en Feria de Madrid. Por primera vez en nuestro país, la cita no se promueve por una única firma, sino que nace a partir del compromiso y el impulso promotor de aDeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, que aglutina a las principales firmas del videojuego en España y a más del 90% del consumo nacional de videojuegos.

7-10 NOVIEMBRE 2013

WARFACE®

Hemos tenido la oportunidad de probar la beta cerrada del shooter Warface, este juego será free2play y en principio tendrá dos modos de juego. El primero, el modo cooperativo en el cual formaremos equipos de hasta 5 jugadores y tendremos que matar a los enemigos que nos vayan atacando mientras nos desplazamos por el mapa hasta el punto de extracción donde tendremos un avión esperándonos. Y el modo versus, que tiene varios modos de juegos, capturar la bandera, buscar y destruir y el clásico duelo por equipos. En el juego disponemos de varias clases a elegir, el medico el cual usara su botiquín para curarse a sí mismo y a sus compañeros, el "rifleman" el cual puede suministrar munición a sus compañeros, el ingeniero que tiene la posibilidad de colocar minas y el siempre presente sniper. En el modo cooperativo será muy importante tener un equipo equilibrado con todo tipo de clases para poder aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece este juego. Los gráficos son bastante buenos, sobre todo para ser un free2play teniendo algunos efectos tan buenos como ver salir los casquillos de las armas e incluso quedan por el suelo una vez han caído, el audio también está dentro de lo normal al igual que la jugabilidad en este tipo de juegos. También tiene la posibilidad de modificar tu arma mientras juegas, por













WARFACE

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE MANUEL MORENO





aunque en estos tipos de juegos siempre es parecida entre ellos. También tiene la posibilidad de modificar tu arma mientras juegas, lo cual yo personalmente no le veo mucha utilidad salvo en ocasiones puntuales que quieras ponerle una mira con más aumentos para abatir a alguien que esté lejos o ponerle un lanzagranadas para barrer una zona, pro es una opción novedosa e ingeniosa. Warface promete ser un shooter a tener en cuenta sobre todo para los que les gusten este tipo de juegos, aunque sin llegar a nivel de otros juegos más famosos de este tipo

RETRO: KILLER INSTINCT AYER Y HOY

Ahora que llega una nueva entrega de Killer Instinct, toca hacer un repaso a esta saga de juegos de lucha, que quizás muchos conozcan y otros apenas sepan de qué van...

Por aquel entonces, 1994, Nintendo hace presencia con su hardware arcadeUltra64 en el que se basa la Nintendo64...tras la buena colaboración de Nintendo con Rare y el éxito de los Donkey Kong Country de SNES, Nintendo le da vía libre a Rare para crear nuevo juego en su flamante placa arcade, y así nació Killer Instinct.



La verdad sorprendía ver en aquella época un arcade con el logo de Nintendo en los recreativos, y sobre todo un juego de lucha con el nombre de "Instinto Asesino". Bien, pero el juego por si destacaba, gráficamente nos encontrábamos con que todo estaba prerenderizado (con estaciones de Silicon Graphics que bien les gustaba resaltar eso en la época), el juego en si a primera vista lucia muy bien, un entorno 3D también prerrenderizado que por medio de zoom



y juegos de cámara daba un efecto de profundidad y movimiento, que básicamente era todo un juego de fotogramas sincronizados cual película, que a efectos prácticos cumplía con el resultado. Todo este tinglado de la placa Ultra64 se veía apoyado en una especie de disco duro en el que estaban los videos y la "magia" que hacía que Killer Instinct resaltara. El arcade, aun a pesar de venir en un cabinet normal estándar, llamaba la atención el logo rojo de Nintendo, junto al estilo de las letras característico de Killer Instinct. Distribuido por Midway, que ya traía experiencia con juego como Mortal Kombat, teníamos un arcade con combos, golpes finales estilo fatality y unos gráficos que era lo mejor del momento, junto a una banda sonora más que correcta para un juego de lucha, todo estaba pensado para ser un éxito. A día de hoy, solo Mortal Kombat y Killer Instinct son los únicos juegos de lucha occidentales que han tenido éxito.

Ya puestos en contexto de que es Killer Instinct vayamos a lo que es propiamente el juego. Killer Instinct es un juego de lucha uno contra uno, con tan solo 10 personajes, pero bien balanceados y con características propias y diferenciadas cada uno. La jugabilidad se basa en combos, a más golpes mejor combo , dependiendo del número de golpes recibía un nombre como Triple combo, Super

combo, Blaster combo, Killer combo... etc , hasta llegar al Ultra combo de más de 17 golpes....estos combos se podían bloquear haciendo un Combo Breaker. 6 botones (3 puñetazos y 3 patadas) y bloquear hacia atrás. Según el personaje se podía esquivar los golpes también (Orchid los atraviesa si se convierte en pantera, Glacius si se vuelve agua los esquiva, Spinal los puede parar con su escudo, etc.)

Como en Mortal Kombat, también tenemos golpes finales...No Mercy era como el fatality de turno, cada luchador tiene dos tipos de no mercy, excepto Riptor y Glacius que tienen tres. Ultra Combo: un Ultra consiste en acabar con toda la vida del contrincante de una manera espectacular, ya que se le remata con multitud de golpes seguidos muy rápidos. Ultimate Combo: Cuando un jugador está con muy poca vida su contrincante puede realizarle un Ultimate en mitad de un combo. Consiste en un No Mercy en mitad de un combo antes de que el jugador muera. Humilliation: se consigue ordenar al contrincante que baile para ti y así el perdedor queda humillado. Para realizar un Humilliation el vencedor debe disponer aún de su barra de vida inicial. El argumento es fácil: En un futuro no muy lejano nos encontramos que el mundo está gobernado por corporaciones, los gobiernos no tienen poder y están enfrascados en guerras y luchas de poder. Ultratech es la corporación más poderosa, dedicada a la creación y venta de armas financia el torneo Killer Instinct, que le sirve no tan solo de producto televisivo de entretenimiento sino de campo de pruebas de su armamento y experimentación. Cada luchador tiene sus propios intereses y se enfrentara a Eyedoll, uno de los señores de la guerra traído de otra dimensión gracias (o por desgracia) de Ultratech. El premio, cualquier cosa que desee el ganador será concedido por Ultratech...venganza, dinero, justicia...todo vale.

En Killer Instinct encontramos 10 personajes, desde los que se apuntan por su cuenta al torneo, a los que pone Ultratech para testearlos como prototipos de soldados o armas...





B. Orchid: única mujer del juego, puede disparar dos espirales de energía amarillas paralelas y puede transformarse en una pantera de fuego. Es una detective que se infiltra en el torneo para investigar a Ultratech, hermana secreta de Jago

Cinder: es un hombre de fuego con la capacidad de volar. Es un convicto con el cual experimentó Ultratech, siendo el resultado sus poderes. Si gana el torneo, Ultratech le otorgará la libertad.

Spinal: es un esqueleto con una espada y escudo. Tiene la capacidad de teletransportarse por la pantalla y transformarse en su oponente. Es un antiguo guerrero que Ultratech ha resucitado por medio de una regeneración celular para que luche en el torneo

Fulgore: es un cyborg. Puede disparar, teletransportarse, lanzar rayos eléctricos por los ojos y ser muy veloz. Cyborg creado por Ultratech con tecnología alienígena que encontraron en los restos de una antigua nave que había llegado a la tierra tiempo atrás (la nave de Glacius). Si gana el torneo, comenzara su fabricación en serie como cibersoldado, aunque no contaban con que tomara consciencia propia.

Sabrewulf: Es un hombre lobo. Puede disparar murciélagos de energía y es una mala bestia. Sufre una extraña enfermedad conocida como licantropía que lo transforma en hombre lobo, Ultratech le ha ofrecido la cura si resulta victorioso en el torneo. Como curiosidad, SabreWulf es el nombre de uno de los juegos de los creadores de Rare, un clásico de Commodore64, Spectrum y AmstradCPC en el que aparecía un Lobo que perseguía al protagonista, que era una especie de aventurero.

>>

Riptor: es un saurio salvaje que también puede disparar. Es un proyecto de Ultratech combinado de genes humanos y de reptil. Glacius: es un hombre de hielo extraterrestre, puede disparar y convertirse en agua para moverse a ras de suelo. Es un extraterrestre que viaja por el universo en busca de rivales poderosos con los que medir su fuerza. Cuando su nave se estrelló en la Tierra este fue capturado por Ultratech para hacer experimentos avanzados en él, al igual que Cinder si gana el torneo, Ultratech le otorgará la libertad. Chief Thunder: es un jefe indio americano, Puede disparar águilas de energía y tiene unos tomahawk en sus manos. Perdió a su hermano Eagle en un torneo anterior, participa para saber qué le pasó a su hermano T.J.Combo: es un boxeador y su técnica se basa prácticamente en puñetazos. Fue campeón de boxeo durante 5 años seguidos. Le quitaron su título cuando Ultratech le implantó unos brazos biónicos. Participa en el torneo por dinero y para que le devuelvan el título. Jago: es un guerrero tibetano, dispara bolas de energía y lleva una espada. Tras una experiencia mística descubrió que su destino era luchar en el torneo para derrotar a Eyedol y así evitar que la oscuridad se esparciera por el mundo llevándolo a la destrucción. Eyedol: es el jefe final (menos si juegas en fácil) Es un poderoso y enorme cíclope de dos cabezas, patas de toro y un gran garrote de acero. Tiene la capacidad de disparar potentes bolas de energía de cada uno de sus ojos, así como también aumentar su barra de vida y poder de





ataque mientras patea en el suelo. Bien, el arcade de Killer Instinct fue todo un éxito, una buena carta de presentación para la placa Ultra64 de Nintendo y como tal tocaba traerlo a consola. Killer Instinct se entendía que debía salir en Nintendo64, pero la salida de la consola se estaba retrasando, así que en Agosto de 1995 apareció una versión de Killer Instinct para SNES, versión que lógicamente distaba mucho del arcade, pero se superó el problema de hardware con una versión prerenderizada en 2D que cumplía bastante bien su función y digna adaptación, saliendo al mercado en un cartucho de color negro y con un cd de regalo con la BSO del juego llamado Killer Cuts, todo un detalle y un acierto por parte de Nintendo, en ese gran port/adaptación de Rare a los 16bits. También apareció una versión para Gameboy, que bueno, dentro de las posibilidades de la Gameboy, cumplía....ya era todo un reto sacar esa versión. Fue ya en 1996 cuando llega Killer Instinct a la Nintendo 64 con una versión llamada Killer Instinct Gold, una mezcla de Killer Instinct y su secuela aparecida en 1995, Killer Instinct 2.

Killer Instinct 2, la respuesta al éxito:Tras lograr buena acogida de la primera parte, Rare y Nintendo volvían a la carga con otra nueva recreativa basada en Ultra64, esta vez con algunos nuevos luchadores que sustituían a otros pero básicamente el mismo estilo de juego. Los nuevos personajes son Tusk, Kim Wu y Maya quienes sustituyeron

a Riptor, Cinder y Chief Thunder. En el antiguo pasado, Eyedol y Gargos eran temibles dioses guerreros cuya encarnizada contienda fue llevando al mundo rápidamente a la ruina. Un enfrentamiento con el mundo humano fue inevitable, los guerreros y hechiceros se enfrentaron como pudieron. Finalmente gracias a la magia se logró crear un torbellino que a pesar de sus consternados esfuerzos, ni Eyedol ni Gargos pudieron resistir su poder. Aunque la pérdida de vidas en el bando de los héroes fue casi total, los dioses guerreros finalmente fueron separados violentamente, gritando hacia el vórtice que los atraparía fuertemente sin posibilidad de escape por los siguientes 2000 años. Ultratech ha logrado desarrollar una máquina que puede meterse en el Vacío, desde donde se escapó un Eyedol debilitado a nuestro mundo, donde intentó imponerse como el campeón de su último torneo Killer Instinct. Sin embargo, las cosas no salieron bien para Ultratech en el último torneo: la caída de Riptor bajo el poder de los brazos cibernéticos de T.J Combo, la derrota de Cinder que llegó a un piadoso fin en las manos del fugitivo extraterrestre Glacius, Spinal fue violentamente vencido y vuelto a la tumba por Chief Thunder, y el joven monje Jago convertido en héroe por haber vencido a Fulgore.

El caos sólo empezó cuando Orchid dio el golpe final a Eyedol, el dominio del Limbo, El Vacío, se reabría para reclamar el alma del dios guerrero, permitiendo a Gargos su oportunidad de quedar libre. El pánico siguió mientras los científicos de Ultratech luchaban con su proyecto de apertura del Vacío, y en un desesperado intento de regresar Gargos al limbo, sólo consiguieron un final peor, la máquina explotó, llevando con ella a Gargos y a todo Ultratech al vórtice...

Jago, Orchid, T.J.Combo, Sabrewulf y un nuevamente activado Fulgore II, se encontraron junto a Ultratech en el antiguo mundo, donde una nueva batalla empieza, mientras Tusk, Maya, Kim Wu, Glacius y una encarnación de Spinal, se unen a la pelea para acabar con el reino del tiránico del dios guerrero Gargos.

Nuevos personajes:

- Kim Wu: descendiente de los héroes que desterraron a Eyedol y Gargos, Kim es designada guardián de su pueblo. Con el regreso de Gargos, Kim debe cumplir con su deber y destruirlo para siempre.
- Maya: Reina de la tierra de Amazonia después de su participación en desterrar al señor oscuro Gargos. Es expulsada de su tribu tras el



regreso de Gargos. Maya tiene que vencerlo para recuperar su trono.

- Tusk: es un guerrero que desafía a Gargos. Sólo derrotando a todos sus adversarios el héroe puede ganar el derecho para hacer frente al malvado Gargos.
- Gargos: es un demonio que ha vuelto al mundo físico, dios de la guerra , se asemeja a una gárgola enorme. Máximo rival de Eyedol.

Killer Instinct II repitió el éxito de la primera parte, se suprimió de los movimientos finales el de Humilliation, pero se mejoraron algunos movimientos y golpes para hacerlos más espectaculares como giros en los golpes. La BSO seguía manteniendo el nivel y todo indicaba una tercera parte...

1996, Nintendo estaba liada con la llegada y defensa de su Nintendo64 al mercado, se había retrasado mucho y Rare tuvo que sacar su versión de Killer Instinct para esta consola como pudo, dando un resultado un juego aceptable pero no a la altura de lo esperado, muy lejos de las versiones arcade aunque unía lo bueno de Killer Instinct con personajes de Killer Instinct 2 con algunas mejoras y modos. Muchas cosas han pasado desde entonces, Nintendo se deshizo de Rare y sus licencias a favor de Microsoft (que necesitaba un equipo potente para su nueva consola Xbox)... 1996 fue la última vez que jugamos algo de la licencia Killer Instinct...mucho se ha rumoreado desde la clásica Xbox y la Xbox 360 de una nueva entrega....pero no ha sido hasta 2013, cuando Microsoft rescata la licencia para su nueva consola de nue-

va generación Xbox One...muchos años, nuevos jugadores y un nuevo equipo que toma el relevo de Rare (lo que queda de él a día de hoy), Double Helix... pero ¿qué podemos esperar del nuevo Killer Instinct? Ya queda menos para la salida de Xbox One, uno de sus juegos estrella será Killer Instinct, que en esta ocasión también saldrá en modo Free to play , donde podremos jugar con Jago gratis y pagar por otros luchadores si queremos...o sino, esperar a la versión física con el juego completo. Sabemos que habrá dos versiones a la venta.

Combo Breaker Pack:

- - Los primeros 8 personajes disponibles (6 en el lanzamiento, y 2 personajes post-lanzamiento)

Ultra Edition Pack:

- - Los primeros 8 personajes como la Combo Breaker
- - Packs de accesorios de personajes
- - Trajes de personajes
- - “Killer Instinct” juego arcade original

Sabemos que el juego funciona a 720p a 60fps estables, incluirá nuevos combos y modos, se podrá hacer Tag con los personajes, escenarios para destruir, kinect está integrado para reconocer nuestras preferencias a la hora de luchar con nuestro personaje y mejorar la experiencia.

Confirmados como personajes tenemos a Fulgore, Spinal, Cinder, Jago, Sabrewulf, Glacius, Thunder y Sadira... pero se esperan nuevas incorporaciones y packs de personajes. A parte, Xbox One contará con arcade stick para poderle sacar partido al juego.

Sin duda, Double Helix está realizando un gran trabajo poniendo al día a Killer Instinct, escuchando el feedback de los fans e intentando que salga , por lo que parece, una digna nueva entrega de Killer Instinct para la nueva generación, exclusiva de Xbox One de Microsoft.

Por mi parte, y tras repasar la saga, solo puedo decir que tengo unas ganas enormes de poder probar esta exclusiva de Xbox One, juego que en mi caso, con licencias así, justificarían la compra de la nueva consola de Microsoft.





GAMERSTOWN

HYPERX STEELSERIES SIBERIA V2 EDICIÓN LIMITADA



KINGSTON TECHNOLOGY SE LANZA AL MERCADO DE LOS AURICULARES CON LOS HYPERX STEELSERIES SIBERIA V2 EDICIÓN LIMITADA DISEÑADOS ESPECIALMENTE PARA LOS MÁS JUGONES

Antes de comenzar a hablaros sobre los nuevos auriculares os hablaremos un poco de la famosa compañía Kingston Technology Company. Esta es el mayor fabricante independiente de productos de memoria del mundo, es imposible que no supierais nada de ellos hasta el momento y seguramente sí mirar en buenos pc seguro que contáis con una memoria de ellos. Kingston diseña, fabrica y distribuye soluciones de memoria para equipos sobremesa, portátiles, servidores e impresoras, ade-





más de productos de memoria Flash para PDAs, teléfonos móviles, cámaras digitales, reproductores MP3 y ahora también auriculares. Kingston se expande y dispone de centros de producción en California, Taiwán y China, y representantes de ventas en Estados Unidos, Europa, Rusia, Turquía, Ucrania, Australia, India, Taiwán, China y América Latina.

Después de esta pequeña introducción comenzaremos a hablar de los HyperX SteelSeries Siberia v2. Kingston Technology se ha unido a SteelSeries para sacar al mercado estos cascos. SteelSeries es una empresa más que reconocida por todos los Gamers ya que además de hacer productos que exprimen al máximo el rendimiento del apartado sonoro de los videojuegos también cuenta



con muchos accesorios exclusivos y personalizados como World of Warcraft Wireless MMO Mouse, el Call of Duty® Black Ops II Gaming Mouse o los SteelSeries Diablo® III Headset.

Los HyperX SteelSeries Siberia v2 edición limitada fueron presentados por primera vez en DreamHack Summer 2013 y solo están exclusivamente en venta en la web de Life Informática.

SINÓNIMO DE CALIDAD Y COMODIDAD

Por último os dejamos unas palabras que han sido pronunciadas por Jordi García, responsable de Kingston Technology Iberia y Bruce Hawver, consejero delegado de SteelSeries.

“Nuestra colaboración con SteelSeries ha prosperado a través de diversos eventos conjuntos y patrocinios de equipos profesionales de videojuegos, así como de las actividades de marketing y ventas mediante las cuales hemos podido experimentar la gran calidad que ofrecen sus productos”, explicó Jordi García “Los jugadores de nuestros equipos profesionales, NaVi, Incredible Miracle y SK Gaming alaban la calidad de los Siberia v2. Así que desde Kingston estamos orgullosos de tener una edición HyperX de estos galardonados auriculares”.

“Llevamos varios años trabajando con el equipo de Kingston desarrollando actividades que van desde propuestas de marketing creativas al patrocinio de muchos jugadores y equipos internacionales del circuito profesional del videojuego,” explicó Bruce Hawver “Estamos entusiasmados en poder acercar nuestros auriculares Siberia v2 a los usuarios gamers de Kingston y a los integradores de sistemas.”

CARACTERÍSTICAS

Aunque nosotros os contemos cómo funcionan los auriculares y que tal son, lo mejor es que primero vosotros mismo veáis las características de ellos y así veáis si cumplen inicialmente con vuestras necesidades. Seguro que si no falta ninguna característica especifica de vuestras esenciales estos cascos os enamoraran y no podréis quedaros sin probarlos.



Datos de los auriculares

- Drivers: 50mm
- Frecuencia: entre 18 y 28.000 Hz
- Impedancia: 32 Ohm
- SPL a 1kHz, 1V rms: 112dB
- Longitud del cable: 1,0 + 2,0 = 3m
- Conector: 3,5mm

Datos del micrófono

- Frecuencia: entre 50 y 16.000 Hz
- Patrón de recogida: Unidireccional
- Sensibilidad: -38dB

Características generales / Beneficios

- Optimizado para profesionales del gaming: sonido cristalino en toda la gama de tonalidades; alta, media y baja
- Micrófono retráctil incorporado (invisible)
- Auriculares cerrados: mejora la reducción de ruido
- Confort duradero: diseño liviano
- Unidad de 50mm: permite reproducir todos los detalles acústicos
- Garantía: 2 años

EL FUNCIONAMIENTO

Una vez soltadas las características empezareis a preguntaros cosas y sorprenderos por otras como 'el micrófono invisible'. Un detalle muy bueno que incluyen los HyperX SteelSeries Siberia v2 edición limitada es que el micrófono puede estar totalmente escondido dando un bonito diseño a los cascos ya que cuentan con la función de micrófono pero no lo aparentan. Hay posibilidad de alargarlo un poco en el caso de que fuera necesario u os apetezca hacer uso de él ya que esto da la posibilidad de que esté más cerca de la boca y podáis hablar más flojito a la hora de comunicaros con otros amigos. La recepción por parte de este es sencillamente buena, una vez nos pongamos a hablar las personas que estén al otro lado escucharan con total claridad nuestra voz y con ausencia de sonidos ambientales.

Los cascos han sido probados tanto para reproducir juegos tipo shooter de última generación como Call of Duty Balck Ops II, juegos deportivos como FIFA 14, juegos con un poco de todo como The Last of Us y Beyond Two Souls y para completar algo de rol como Diablo III y el resultado siempre a sido el mismo una reproducción clara, precisa y limpia, una experiencia más que satisfactoria donde se podían intuir claramente de donde llegaba cada sonido y diferencias entre tonos medios, altos y bajos. Una vez colocados, gracias a la espuma que lleva en su interior, no seremos molestados por nadie ya que la reducción de sonido será casi del 100% dejando que nos centremos totalmente en lo que realmente nos interesa en ese momento.

Otra gran ventaja que tienen estos auriculares es la comodidad. Cuando los coloques a tu gusto podrás disfrutar de ellos con total comodidad, sin presión ni molestia y no notaras esa sensación de calor que ocurre con otros auriculares. También han pensado en todo y aunque los cascos no nos molesten a la hora de colocarlos y de llevarlos muchas horas en nuestra cabeza a veces otro gran problema es el peso, que en este caso ha quedado solucionado porque los HyperX SteelSeries Siberia v2 edición limitada son muy ligeros.

No solo juegos. Podemos decir que fuera del mundo de los videojuegos existen más cosas y estos auriculares están preparados para ello. Para tomar un ligero descanso entre partida y partida decidimos probarlo

escuchando algunas canciones y finalmente durante la reproducción de algunas películas y he de decir que se ganaron la mejor puntuación ya que durante la reproducción de las películas me sentía dentro de un cine donde me llegaban todos los sonidos con tal claridad que pude disfrutarlas de una nueva forma.

EL DISEÑO

Los HyperX SteelSeries Siberia v2 edición limitada lucen un diseño vanguardista de gran calidad. El diseño por supuesto ha sido realizado a partir de los Siberia v2, unos auriculares que han ganado diversos premios desde que salieron al mercado. Los auriculares son de tipo cerrado para reducir el ruido gracias a su material (mezcla de cuero y espuma) y a la forma que tienen de ajustarse.

En el recorrido que tenemos desde el auricular hasta la conexión Jack. Nos encontraremos con un control de volumen que nos será de buena ayuda para el caso de que en un momento dado, una vez este ajustado al volumen necesario en el pc o televisor decidas aumentar o reducir el volumen.

El color de estos auriculares será exclusivamente una mezcla de azul y negro porque como ya hemos dicho es una edición limitada. También se consideran de alta gama y al ser una edición limitada, si piensas que son los tuyos no de-







berías demorar mucho la comprar.

Para finalizar con este extenso reportaje podemos deciros que los cascos se pueden comprar en la tienda Life Informática y si queréis ir directamente a ellos tan solo tendréis que entrar en el siguiente enlace . El precio es bastante accesible y más sabiendo la calidad de la que disponen.

http://tienda.lifeinformatica.com/auriculares-siberia-v2-hyperx-limited.htm

CURIOSIDADES

Continuamos con el recopilatorio de las mejores curiosidades publicadas ¡Esperemos que os gusten!

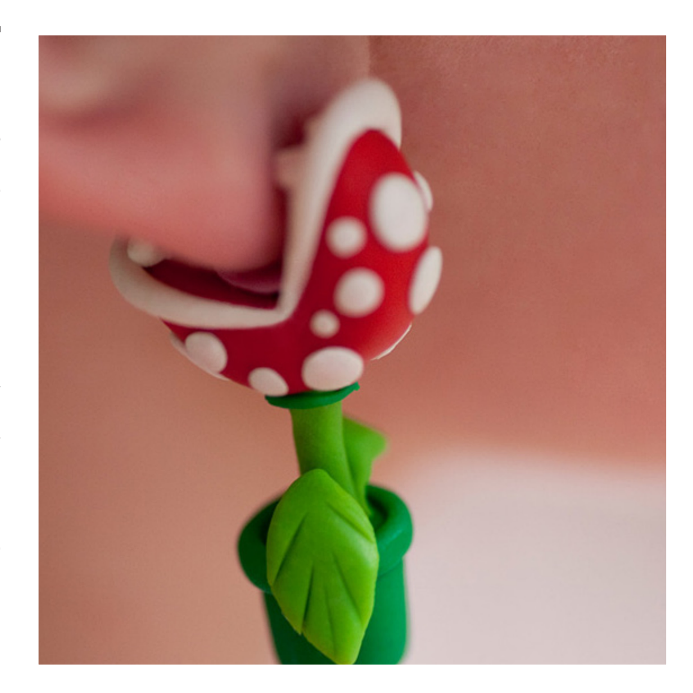
YA NO NOS VOLVEREMOS A QUEMAR

¿Estás cansado de quemarte cuando bebes tu café todas las mañanas? Pues eso llego a su fin, ahora tenemos una taza que nos mostrará a la temperatura que se encuentra en forma de una pila. Si la pila esta descargada tendremos que calentar el vaso de nuevo, pero si la pila está a tope... no os acerquéis porque ya sabéis lo que puede pasar.



¿TE GUSTA QUE TE COMAN LA OREJA?

¿Qué vosotros no podéis ser l@s más molonguis del barrio? ¿Cómo que no? Pues con este original pendiente seguro que os dejareis notar por donde paséis. Unos originales pendientes inspirados en la planta carnívora que aparece en los juegos de Mario. La verdad es que su diseñara no ha estimado en detalle y ha conseguido un producto más que bueno.



SEGURO NO SÉ, PERO MOLÓN ¡SÍ!

Si eres de los que tienen una moto, no vas cómodo con los cascos completos y odias los "mediohuevos" aquí tiene una nueva opción: ¡Un casco de R2D2! Este casco es una réplica de la cabeza de este conocido robot de la Guerra de las Galaxias. Desconozco si será muy seguro, ni tampoco si estará homologado, pero seguro que no dura muchas batallas, aunque mientras lo tengas serás el centro de atención de la carretera.





ESTATE CALENTITO CON TUS ZAPATILLAS DE 'ANDAR POR CASA'



Hoy en día tenemos puertos USB hasta en… el microondas, y por supuesto una colección de incontables de gadgets, desde aquí hemos ido desvelando unos cuantos en otros números de la revista en esta misma sección. Uno nuevo que hemos encontrado vendrá muy bien para gente la más friolera y aún más en esta época que se acerca… se trata de unas zapatillas con calefactor por USB. Ten las conectadas un rato a tu PC, radio, microondas,… y tras unos minutos ¡Directas a los pies!

AGUA DE OTRA GALAXIA



Simplemente son botellas de agua, pero mucho más originales que las que compramos normalmente en el supermercado de nuestro barrio. Estas botellas diseñadas por Mandy Brencys son un guiño a la película de Star Wars, la cual junto con su reciente juego MMO es una de las más seguidas en el mundo. Estas botellas no se comercializarán en España, o al menos de momento, pero si llegaran seguro que la compraríais porque el precio que tienen es de tan solo 2 dólares.

"PORTAL-VASOS"



¿Aburrido de tus posavasos de siempre? ¿Quieres tener unos que dejen con la boca abierta a tus amigos? Estos son los tuyos. Estos posavasos recrean todos los carteles que nos encontramos dentro del juego Portal 2, todos los carteles que nos avisan de lo que podemos o no podemos hacer.



LA HISTORIA, UN ROMPECABEZAS PERFECTAMENTE ENCAJADO

Rockstar nos ha tenido cinco años mordiéndonos las uñas, con lanzamientos que no lograban saciar la sed de remasterizaciones para móviles, anuncios y muchas imágenes y trailers en los últimos meses que lo único que lograban era ponernos los dientes muy largos. Pero por fin decidieron lanzarlo. GTA V. ¿Es un gran juego? Pues sí. La espera ha merecido mucho la pena. Han logrado mezclar una buena historia, con unos grandes gráficos, con una gran jugabilidad. Y de paso, incluir un modo online. Pero vayamos poco a poco



Rockstar nos demuestra que a pesar de hacer un mapa enorme (no sé si finalmente cumplieron las amenazas del mayor mapa de la historia de los videojuegos, porque a mí Skyrim y Just Cause, incluso Guild Wars 2 se me siguen haciendo gigantes, pero lo han intentado) y de incluir muchos elementos con los que interactuar y que sean jugables, no han descuidado para nada la estética del título. La iluminación es lo que más me sigue gustando, las luces son espectaculares de día, de tarde o de noche. Los reflejos del sol, la luz que genera cada coche, las sombras en el agua, todo está medido. Eso sí, sigo esperando un juego de esta generación que en las sombras y los reflejos no genere dientes de sierra. Parece que habrá que esperar a la próxima generación, visto lo visto.

Cuando anunciaron que tendríamos tres personajes jugables, me eché a temblar. Porque pensaba que sería fácil perderse en la historia, que nos empezarían a mezclar hilos argumentales desperdigados y que acabaríamos pasándonos el juego de personaje en personaje, para no liarnos.

Cuál es mi sorpresa mayúscula al ver que han sabido entrelazar las tres historias entre sí, haciendo que vayan cruzándose,

HASTA EL MÁS MÍNIMO DETALLE



obligándote a progresar cada cierto tiempo con cada uno para que vivas todas las misiones de todos los personajes, y consiguiendo que todo el hilo argumental cobre sentido. Nadie piensa que cuando la primera historia es un atraco a un banco donde sólo te introducen por encima a uno de los protagonistas, iban a poder meter a los demás con tanta facilidad, y sin necesidad de "flashbacks" temporales. Tendremos como siempre las horas que queramos para completar el juego, ya que acabaremos dedicando más tiempo a todo lo demás que a la historia, pero si nos centramos en las misiones principales tenemos unas 15-20 horas, cifra nada desdeñable.

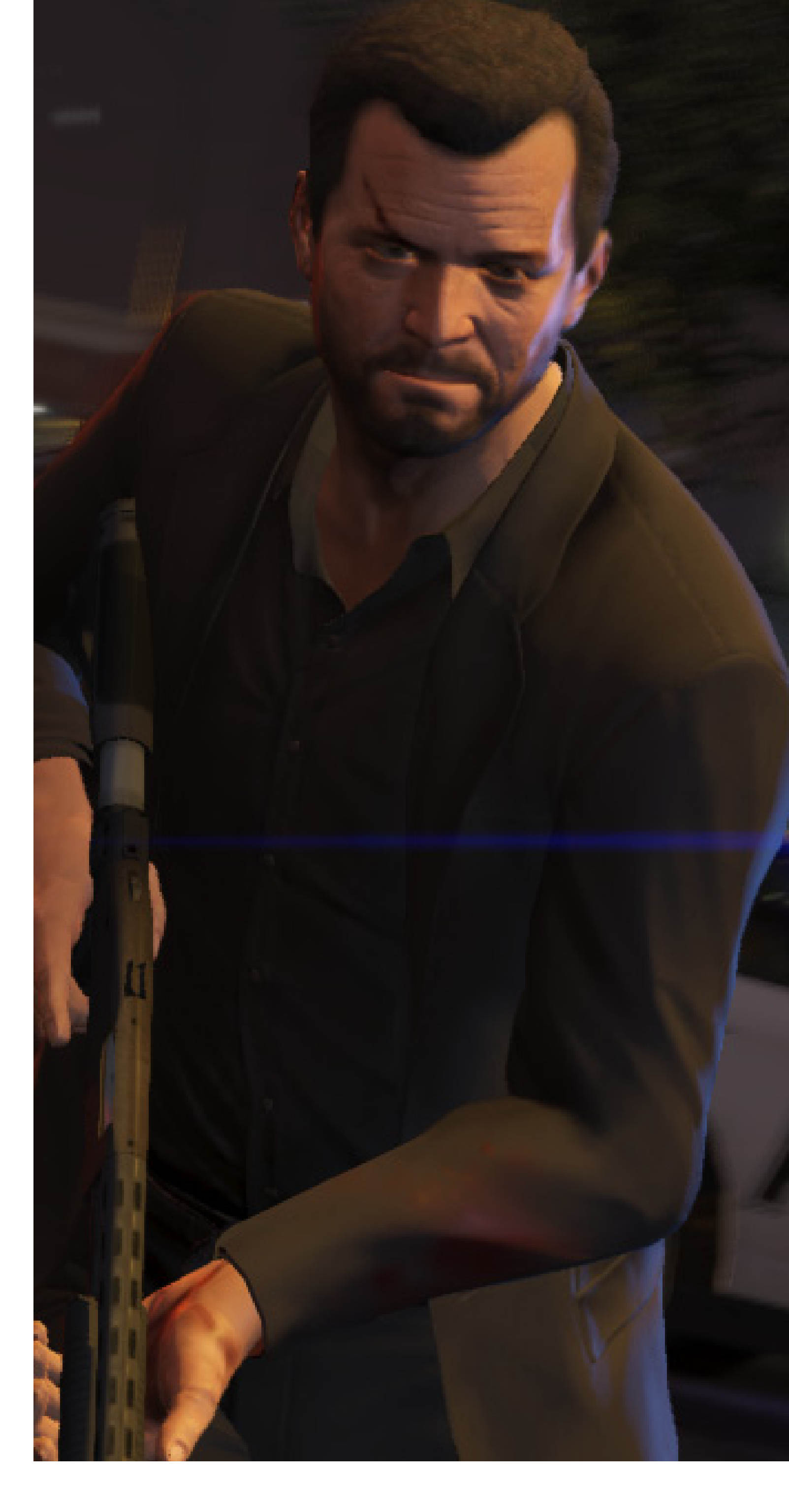
He escuchado críticas muy duras contra el título por la poca realidad en la conducción. Yo mismo, viendo los primeros vídeos de gameplay días antes de tenerlo en mis manos, criticaba que crear un juego real y dotarlo de una conducción tan arcade era tirar mucho trabajo por tierra. Pero uno pasa un rato jugando, y se da cuenta que tiene todo el sentido del mundo. GTA busca ser realista, sí, pero también busca ser entretenido. Y creo que a nadie le gustaría, en medio de una persecución policial, que cada vez que te acribille a balas un helicóptero explote el coche o que tengas que cambiar 10 veces de vehículo porque de dos golpes mal dados deje de funcionar. Sí, es cierto que los coches, en cuanto los coges, parece que se endurecen de forma mágica, aguantan vueltas de campana por terraplenes, subidas y bajadas por las montañas, choques frontales contra coches, paredes, trenes, semáforos, farolas, etc. y seguirán



aguantando. Pero para darle algo más de sensación de realidad, Rockstar ha ideado un original sistema de daños en los coches, donde a partir de las típicas abolladuras y capós y puertas que salen volando, ahora las ruedas pueden explotarnos de repente si nos han estado disparando, si caemos mal con el coche pueden doblarse hacia fuera y empezaremos a tener problemas de dirección, el motor empieza a dar problemas según los golpes que reciba y el coche dejará de acelerar, etc. con lo que tendremos que conservarlo en condiciones. En cuanto a la conducción en sí, quizá para mi gusto, y eso que soy amante de los juegos arcade como Split Second, se han pasado un poco con las frenadas porque parece que las calles están untadas en aceite, los coches patinan en exceso. Pero una vez les pillas el punto, sólo hay que saber cuándo frenar y cuándo acelerar para empezar a divertirse por las calles de

Los Santos. Un punto a favor, que los coches tienen una maniobrabilidad distinta, hay algunos que cuesta mucho hacerlos girar, y otros se conducen fácilmente.

Ya he dicho que pasaremos más tiempo fuera de la historia que en ella. Y es que tenemos muchas cosas que hacer, y nos entretendremos a cada rato en una distinta. Tenemos una galería de tiro donde mejorar puntería, pistas de tenis y de golf para jugar, saltos en paracaídas, los míticos saltos para coche escondidos por la ciudad, una grúa para llevar coches a un depósito de la policía, pesca en el mar, caza en las montañas (Rockstar aprendió mucho de Red Dead sobre los animales, sin lugar a dudas) meternos en un club de striptease a que nos hagan un "espectáculo privado", y muchas más que las dejo para que las descubráis. Además, cada personaje tiene sus propias misiones secundarias. Todo eso aderezado con montones de tiendas de ropa, tatuajes, ponernos a ver la televisión, talleres de tuning (ir preparando dinero, que mejorar un coche a lo grande implica invertir varias decenas de miles de dólares) y muchos sitios como gasolineras donde podremos entrar pistola en mano para atracar, el dependiente puede levantar las manos y empezar a llenarnos una bolsa con dinero, o contraatacar a disparo limpio y entonces si lo matamos tendremos que vaciar la caja por nuestra cuenta. Hasta el más mínimo detalle



Una de las cosas que más me ha gustado, es que Rockstar ha mimado todos los detalles al máximo. Cada personaje



GTA V NO ES UN JUEGO DE CONDUCCION



tiene su dinero propio, y en función de la misión que completemos la cantidad de dinero que ganaremos será distinta, en algunos casos ganaremos dinero con varios al mismo tiempo, pero siempre respetando el dinero de cada uno. Podremos elegir acompañantes en ciertas misiones y nos ayudarán a pasarla más fácilmente, pero ojo, nos costará parte del botín. Luego Michael, Franklin y Trevor, los tres protagonistas, están especializados cada uno en una cosa. Michael dispara mejor, Franklin conduce mejor y Trevor pilota aviones mejor. Pero luego podremos alterar las habilidades de cada personaje en función de las actividades que hagamos más a menudo.

Otro detalle que me ha llamado mucho la atención, es por un lado la transición entre escenas de vídeo y el juego en sí, ya que está tratado de forma que no se nota la entrada en la cinemática, se hace todo fluido por completo, sin escenas de carga. El juego sólo se detiene para preguntarnos si queremos guardar. Y eso es algo de lo que creo que nadie puede presumir a ese nivel. Al igual que siempre, el juego viene con las voces en inglés y los subtítulos en castellano, pero al mejorar la cámara en la conducción y la conducción en sí se hace más posible leer los diálogos sin estrellarnos en cualquier esquina. Por otro lado, el cambio de personajes no tenía claro cómo sería, pero está muy bien tratado. La cámara se pone en vista de pájaro, y poco a poco se aleja de tu personaje, se mueve en el mapa hasta donde está el elegido, y nos acercamos con el mismo movimiento. Pero lejos de esa curiosidad, el puntazo viene que al mostrarnos al personaje que vamos a controlar siempre está realizando alguna actividad. O saliendo de una tienda, discutiendo por el móvil, en medio de una persecución, cualquier situación por disparatada que nos parezca, será viable. No es Saints Row, aquí no hay armas de dubstep ni coches con catapultas de personas, aquí la lógica reina por encima de todo... o casi todo.

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: ROCKSTAR GAMES

DESARROLLADORA: ROCKSTAR GAMES



GTA V

HISTORIA	10	GRAFICOS	10
MUSICA	10	JUGABILIDAD	9.7
TRADUCCION	7		



REALIZADO POR ALVARO NARANJO

Del Online hemos decidido no hablar ahora mismo hasta que no se pueda disfrutar en plenitud. Pero tengo que decir que los momentos que he podido jugar junto a unos amigos no parábamos de reír en cada persecución, en cada actividad, con cada usuario que te encuentras y quiere matarte. Y todo el rato corriendo a los cajeros para dejar el dinero en el banco, que no queríamos perderlo a manos de cualquier ladrón. Próximamente tendréis un análisis más completo.

CONCLUSIÓN

GTA V ha superado con creces a su criticado antecesor ofreciendo más libertad sin tener que salirse de su estilo propio, unos gráficos impresionantes para un juego que tiene que ofrecer tanto escenario y tanto relleno (personas, coches, complementos en las calles, interiores de tiendas, etc.), una jugabilidad muy típica de GTA pero complementada con coberturas y unos enemigos con gran puntería para hacer los tiroteos más exigentes y entretenidos, una conducción muy arcade pero muy entretenida, gran variedad de vehículos, escenarios y personajes, una cantidad interminable de misiones secundarias y actividades para cuando nos cansemos de la historia, que ya de por sí nos dará bastante entretenimiento, una gran cantidad de detalles que los que saben apreciar un buen videojuego se darán cuenta de ellos, una transición muy fluida entre vídeo y juego que nos mantendrá inmersos en la experiencia constantemente, una ambientación muy bien aplicada a cada personaje en función de su historia y quienes le rodean, y un modo online que promete mucho entretenimiento. Sin duda, una de las joyas del año y serio aspirante a GOTY.



VUELVEN A DEMOSTRAR QUE LA JUGABILIDAD SIEMPRE SE PUEDE MEJORAR

La gente de Electronic Arts cada año con la nueva edición de FIFA 14 nos enseña que si se puede hacer más y que por mucho que pensemos cada año, han conseguido llegar al tope, nos hacen descubrir que el techo está más arriba

La gente que jugamos todos los años a la nueva edición de este gran juego notamos las diferencias que aparecen pero es verdad que muchas de ellas solo las descubrimos porque nos las cuentan porque inconscientemente una vez coges el mando y comienzas a jugar rápidamente te adaptas a la siguiente. Tal vez lo mejor para ver el verdadero potencial que expande este juego, FIFA 14, podríamos verlo si volviéramos a una versión bastante viaje. Si nos olvidáramos del juego durante un largo tiempo y apto seguido jugáramos por ejemplo a FIFA 99 o FIFA 2000 durante unas semanas, en este punto,



si cambiamos este viejo FIFA por FIFA 14 nos encontraríamos con el verdadero potencial que nos ofrece, y veríamos que realmente, aunque haya sido con un pasito cada año se ha conseguido llegar muy lejos, y volvemos a lo mismo, el año que viene diremos que este era bueno que el siguiente es mejor, la rueda nunca dejará de dar vueltas.

En FIFA 14 veremos sobre todo una mejoría importante en la jugabilidad: simplicidad. Ahora no será tan difícil hacer esas bonitas peripecias que tanto nos gusta o simplemente (por quitarle dificultad) hacer de una más cómoda esas paredes y jugadas bonitas. También es destacable la mejora en la IA tanto de los rivales como los compañeros, ahora podremos contar con ellos muchos, porque verán huecos e incluso parecerá que se anticipan a nuestra ideas yéndose a los sitios que nosotros queremos que estén ocupados por ellos. Gracias a todo esto ya no tendrás la sensación de estar tan solo y de no hacer muchas jugadas que tu considerabas buenas pero por culpa de los compañeros nunca llegaban a desarrollarse, ahora podrás probar, inventar y ante todo disfrutar del buen futbol. Incluso llegando más lejos, a veces no tendrás que pensar jugadas solo observar, si mirar a tu alrededor veras

como si hubiera caminos marcados, como los jugadores se mueven pensando más lejos de tu siguiente pase, descubrirás encadenas jugadas que irán desarrollándose solas de manera lineal una tras otra siempre que pase a la persona correcta. Sinceramente el FIFA 14 no supera a su antecesor por motor gráfico, ni sonidos, ni más detalles, lo supera porque ahora el futbol dentro de cada partido lo verás de forma distinta, la frase que resume este es: Ya no estás solo.

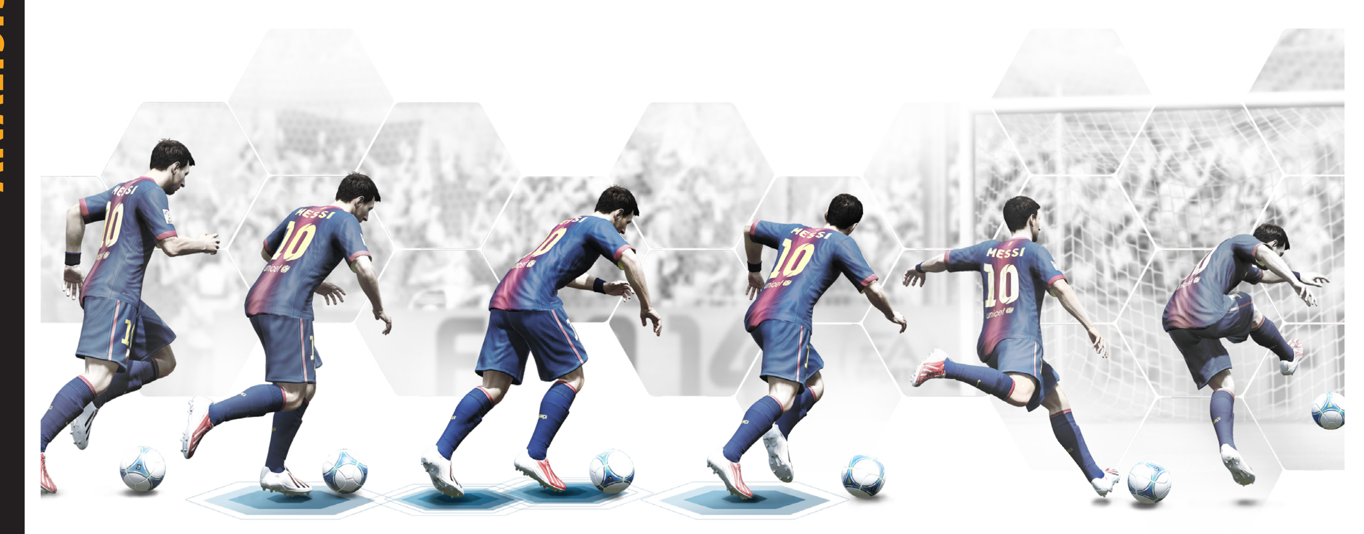
Como estamos acostumbrados FIFA vuelve a cambiar su interfaz para que cada vez nos sea más fácil interactuar con todo y tengamos más facilidad a la hora de buscar cualquier opción. Se nos mostrarán siempre de manera más fácil lo último que hayamos usado de manera que siempre tengamos mucha facilidad y rapidez en encontrar lo que buscamos. Se han reducido considerablemente los tiempos de espera y algunos momentos del juego que a veces os agobiaban, sobre todo cuando cada vez quedaba menos tiempo e íbamos perdiendo el partido. Como en anteriores entregas tendremos juego de habilidad para que aprendamos a usar todas las posibilidades que nos ofrece este juego, aunque en el tiempo de carga justo antes de comenzar un partido tendremos poco tiempo ya que como he comentado se han reducido considerablemente los tiempos de espera. Estas pruebecillas serán muy útiles porque gracias a ellas daremos ese toque de calidad que nos falta para ser los mejores en el juego.

Hablemos de Ultimate Team (FUT). Este apartado del juego será el que más hora le dé al juego. Podremos personalizar nuestra plantilla aprovechando sobre todo la compenetración entre jugadores.





FUT NOS HARÁ DISFRUTAR MÁS QUE NUNCA



No será lo mismo que pongamos dos centrales totalmente desconocidos que unos que están jugando en el mismo equipo e incluso que son del mismo país. Con este se consigue por una parte que tengas que dar bien cada paso que hagamos antes de un partido ya que esto afectará a la media de nuestro equipo y que nuestro equipo sea único. Tendréis que ganar partido, conseguir nuevas cartas y ser listos para conseguir un equipo con el mejor rendimiento y la máxima compenetración. Conseguir puntos en el modo temporadas será clave para ascender y llegar a ser el campeón. Un regalito que tendremos serán las monedas, artículos y jugadores que iremos consiguiendo. Todo será necesario para que nuestros jugadores mejores y lleguemos a tener un equipo más que competente. El sistema de búsqueda de jugadores se mejora de manera considerable, y viene cargado de nuevas opciones además de ser más fácil de usar. Podremos buscar si queremos jugadores por su nombre y contaremos con la posibilidad de comparar las plantillas. Ahora contaremos con 10 divisiones en el modo temporadas frente a 5 que teníamos antes. Otra característica importante para mejorar el equipo será la lealtad de los jugadores, los jugadores que sean nuestros desde principio, los que aparecen en los sobres, tendrán un aumento en esta lealtad, en cambio los que compremos a través de subastas hasta que no hayan jugadores unos cuantos partidos no desbloquearan esta opción.

Si decidimos jugar por otro lado nuestras ligas y copas contaremos con dos opciones globales: modo Manager o modo Jugador. En el modo Manager tendremos una complicada cantidad de tareas a realizar aunque si le dedicamos el suficientemente tiempo veremos que vale la pena jugar a este modo. Podremos, o mejor dicho, tendremos que controlar todo, desde estrategias de juegos a fichajes de nuevos jugadores, pasando por charlas de cara a la

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, 3DS, PSV, PS2, PSP

GENERO: DEPORTIVO

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: EA SPORTS

3
www.pegi.info

NOTA 9.3

FIFA 14

HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	9.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

prensa. En el modo Jugador podremos elegir un jugador ya existente o crearnos uno, con la aplicación web donde podremos nuestra cara a un futbolista y podremos jugar con todas las características como si realmente estuviéramos mirándonos a un espejo, con la ventaja de tener un cirujano y un peluquero que son capaces de hacer lo que queramos instantáneamente. Si optamos por la opción de crear un futbolista no penséis que seremos los mejores ni que con en otras ediciones seremos titulares siempre, ni mucho menos. Al principio contarán poco con nosotros y veremos muchos partidos se nos escapan sin posibilidad de convencer al manager de que tan buenos somos. Tendremos que aprovechar las oportunidades porque con cada una iremos realizando hazañas que nos harán subir características y gracias a eso comenzaremos a ser un jugador destacable pero no es fácil, tendremos que currárnoslo.

Finalmente solo comentar que los gráficos han mejorado bastante, y cada vez los personajes son más reales y los estadios se diferencian menos que los que vemos en la televisión pero sin duda todos estamos esperando verlo en la nueva generación para ver el nuevo potencial que en los próximos años se irá desarrollando.

CONCLUSIÓN

FIFA 14 es una edición que no incluye notables novedades a la cuales nos adaptaremos sin problemas y desearíamos haberlas tenido antes. Llega con una jugabilidad más profundad y con mejoras en los modos de juego online y offline que se harán notar al poco de comenzar al jugar.



MÁS REALISMO, Y MÁXIMA DIVERSIÓN

F1 2013 llega para dejarnos llevar por la adrenalina de conducir un coche a su máxima velocidad usando toda su potencia pero ten cuidado porque cualquier detalle será clave para hacer que consigas o no subir al podio

En la edición de F1 de este año aunque no encontraremos muchas mejoras respecto al anterior si es verdad que las que trae el juego son destacables. Un nuevo modo de juego donde podremos disfrutar de carreras montándonos en bólidos de hace unos años y lo mejor de todo son las mejoras respecto a las ruedas que igual que en las carreras de verdad jugarán uno de los papeles más importantes. Realmente solo los más expertos y entendidos verán las novedades y mejoras que incluye este juego aunque por supuesto el juego los disfrutarán igualmente expertos como principiantes.

F1 2013 tiene una cosa que nos gusta mucho: las licencias. Codemasters nos trae el juego cargadito de licencias tanto nombre de pilotos, como escuderías, circuitos y lo mejor de todo, las 24 horas de Le Mans.

Para los que no son muy aficionados a este juego y han comenzado las andaduras con F1 2013 no os preocupéis que contaremos con un tutorial, o algo parecido. Tendremos muchas ayudas que nos socorrerán a la hora de controlar bien el coche, las frenadas y todo el necesario para rodar bien. También tendremos la posibilidad de configurar a nuestro gusto un poco todo para así ajustar más el juego a nosotros y no al revés.

El juego no es 100% un simulador ya que tiene algunos detalles que hacen un poquito arcade pero esto hace que no solo



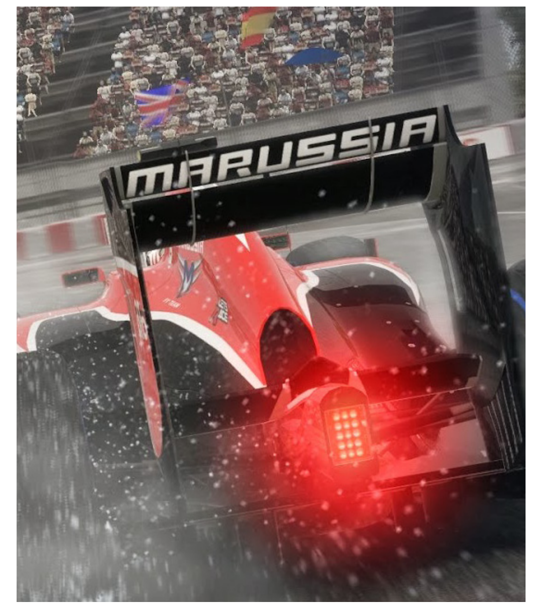
F1 2013 LLEGA CON TODAS LAS LICENCIAS Y NUEVOS MODOS DE JUEGO



lo más expertos o apasionados de la F1 opten a jugar al juego. Lo bueno de ser un simulador es que veremos de todo: grandes adelantamientos, aglomeraciones en puntos críticos, nuestras obligatorias paradas en boxes, el uso del DRS, el Kers y muchas más cosas. En la parte arcade una de las cosas que tenemos es poder repetir una escena, algo que ya habíamos visto pero que es muy útil siempre, poder echar atrás en el tiempo unos segundos. ¿Te has tomado mal una curva? ¿Te has empotrado contra otro coche? Pues aquí dependiendo siempre del nivel de dificultad tendremos opción de echar hacia atrás contadas veces para evitar nuevamente este mal movimiento por nuestra parte.

En el aspecto gráfico no vemos mucha diferencia respecto a anteriores entregas pero si es verdad que el juego ya rodaba sobre una calidad excelente y por tanto era difícil mejorarla, para ver un drástico cambio tendremos que esperar a la siguiente generación. Mientras estamos jugando casi claramente sabremos que

estamos ante un videojuego pero a la hora de ver las repeticiones la cosa no estará tan clara, ya que los coches y los escenarios están bien desarrollados con unas texturas que nos harán confundirlo con la realidad, dando un toque tan realista que disfrutaremos viéndolas. Los modos de juego serán variados, destacando el modo Grandes Premios y el Mundial Express, donde competiremos durante diez trepidantes y rápidas carreras. En este nuevo modo iremos robándole puestos a los mejores siempre y cuando consigamos llegar antes que ellos para de esta manera conseguir estar en la mejor escudería en la carrera final.






27

PLATAFORMAS: PS3, PC, XBOX 360

GENERO: CONDUCCION

DISTRIBUIDORA: CODEMASTERS

DESARROLLADORA: CODEMASTERS

3
www.pegi.info

NOTA
9.1

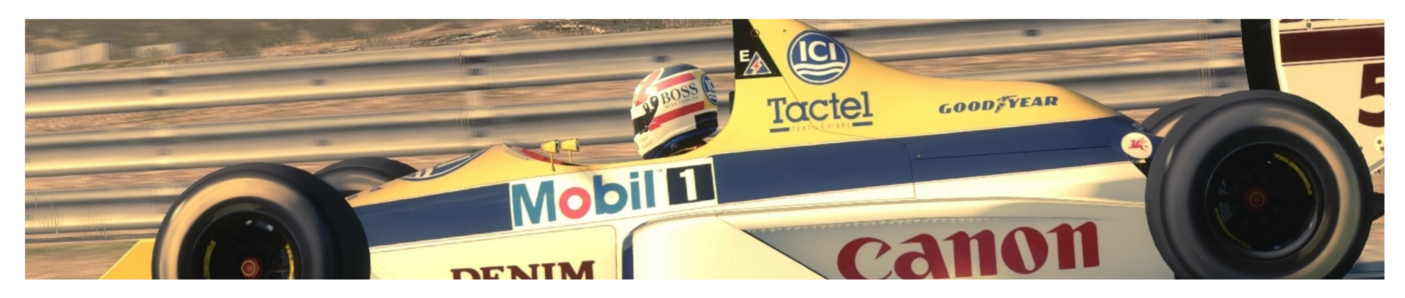
F1 2013

TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	10



REALIZADO POR EMILIO RUIZ

LAS PREVISIONES ATMOSFÉRICAS SERÁN CLAVES EN LAS CARRERAS



Para lo último hemos dejado la gran novedad del juego el modo F1 Classics. Este modo nos hará vivir la F1 que tanto gustaba también antes de nuestra época de Alonso, Vettel y anteriormente el monopolio de los Ferrari. Contaremos con dos épicos escenarios, el de Jerez y el de Brands Hatch, aunque no solo estarán disponibles para los clásicos que veremos, sino para todos los coches. Contaremos con cinco coches, hasta que no lleguen los nombrados DLCs, un Ferrari F1-87/88C, Lotus 98T, Lotus 100T, Williams FW07B y William FW12 todos de las década de los 80.

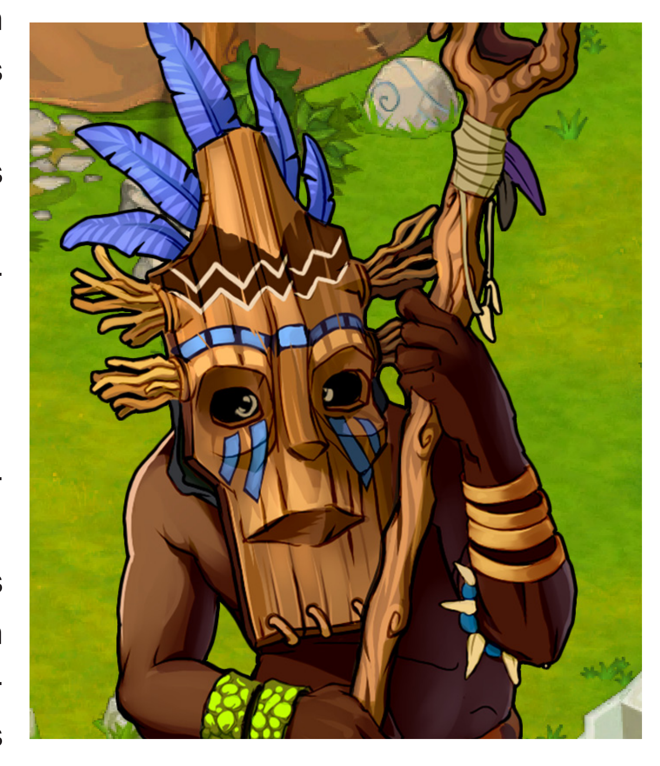
CONCLUSIÓN

F1 2013 nos llega un año más con todo lo necesario para ser el mejor juego de F1 de esta generación. Es una edición que no incluye grandes cambios pero los que veremos lo convierte en un excepcional simulador, sin olvidar mencionar el nuevo modo de juego F1 Classics.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

THE ISLAND: CASTAWAY 2

En The Island Castaway 2 volvemos a la isla que ya visitamos en su primera parte pero con una historia mucho anterior donde nos pondremos en el papel de los habitantes de la tribu y que pasó con ellos. Todo esto rodeado de enigmas que iremos descubriendo poco a poco. Yati, nuestro protagonista es un niño perteneciente a la tribu y que nos irá abriendo la senda a las respuestas. La isla en grande y nos moveremos por medio de un mapa si queremos, en los cuales las zonas irán apareciendo con el transcurso del tiempo. Tendremos objetivos que ir cumpliendo, como cazar, conseguir alimentos, plantar... Todas las bases importantes que se pueden dar en una tribu normal y corriente. No nos dará tiempo de aburrirnos puesto que siempre estaremos de un lado a otro y con las numerosas cosas que hay que hacer no podremos terminar tan fácilmente esta historia. The Island Castaway 2 nos pone de nuevo en el papel de una tribu que se ve rodeada de muchos misterios. En un mundo colorido y amplio que nos atrapará para que vayamos desvelando poco a poco la verdad.



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

BOOM! TANKS

Boom! Tanks es un juego gratuito que podremos encontrar para IOS y que puede resultar interesante a aquellos que le guste la temática de los tanques. Nuestro objetivo será hacer misiones con nuestro tanque. Cuando veamos al enemigo seguimos con el dedo a este hasta que nos señale por completo la acción de disparar.



Cuando se nos de la opción de ponernos manos a la obra, un indicador aparecerá en medio e irá moviéndose. Si pulsamos cuando esté más cerca del medio el daño será mucho más grande que si por ejemplo pulsamos en las esquinas. Cuando vayamos ganando misiones iremos desbloqueando nuevos objetos de personalización y nuevos tanques de distintos países. Cada cual con sus características. Lo que nos hace tener a nuestra disposición un tanque hecho a nuestros gustos con colores y opciones. Sus gráficos son simples y cumplen con el cometido. El apartado sonoro no sobresale. Boom! Tanks no destaca por su argumento ni por ser un juego complejo. Su objetivo es ir derribando tanques enemigos. No apto para todos los públicos, pero al ser gratuito siempre se le puede dar una oportunidad.



AL MAL TIEMPO BUENA CARA Y MUCHO CUIDADO, PORQUE NO ESTAMOS SOLOS

Lost Planet suma y sigue. Capcom vuelve a la carga y ya van tres juegos de esta saga que tanto esta enganchando a todos con una precuela que nos ayudará a entender que paso antes de lo que ya habíamos visto

Llegamos a un planeta en la piel de Jim, un piloto de una plataforma de perforación de una empresa de servicio público que dejó la Tierra para embarcarnos en un lucrativo contrato en E.D.N III. Trabajaremos para la compañía Neo-Venus Construction conocida como NEVEC que está preparando un nuevo planeta para la colonización. Lo mejor de este planeta es que cuenta con la Energía Termal, una energía que está en todas partes, desde la tierra hasta las

bestias que encontraremos. Jim se unirá a esta compañía en la base Coronis para realizar la inspección del terreno.

El gran problema es que las reservas de Energía Termal de NEVEC se están agotando y la misión Coronis depende totalmente de ellas por lo que nuestro objetivo principal será buscar una gran fuente de suministro de esta preciada energía. Para Jim todos estos problemas realmente son buenos porque el consigue mejores contratos y de esa forma un billete de vuelta a su tierra para ver su mujer, ya que durante nuestras misiones iremos recibiendo trasmisiones de ella diciéndonos lo mucho que nos echa de menos.

Como siempre todo parece muy bonito al principio pero las cosas no duran mucho así. Los Akrid, la raza indígena del planeta, ataca la Plataforma de Perforación y esta cae en una grieta de hielo. Jim despertará en una especie de base secreta oculta para la superficie que no habían visto nunca, y que esta está habitada por los Piratas de la Nieve. NEVEC no son los únicos que buscan la energía. Lo mejor de todo es que esto no será





EL JUEGO CUENTA CON CUATRO MODOS MULTIJUGADOR

lo más sorprendente que encontremos durante la aventura pero todo lo demás sería spoiler. Suerte con la misión.

Para los que probaron los otros juegos este tendrá un toque más familiar ya que el retorno al E.D.N. III es algo que deseábamos, aunque ahora será mucho más peligroso a causa de el clima tan cambiante que hay en el planeta.

La duración de la historia no es corta, podemos decir que supera la actual media de 8 horas y además cuentas con algunas misiones secundarias que nos aumentarán un poco este tiempo. No podemos olvidar que también iremos buscando grabaciones que hay escondidas o más bien repartidas por todas partes para conocer mucho mejor la historia de todos los personajes que vamos conociendo.

El juego cuenta con un amplio abanico de posibilidades a la hora de jugar. No podemos decir que es simplemente un juego en tercera persona, ni que es un shooter de los pies a la cabeza porque todo dependerá de la situación. Tendremos batallas en tercera persona si, tendremos que apuntar para disparar bien, pero también tendremos batallas cuerpo a cuerpo con nuestro meca, tendremos que llegar a sitios donde no podremos acceder de cualquier forma, nuestro meca nos abrirá caminos que de otra forma nunca llegaríamos. Lost Planet 3 es una gran mezcla de variedades las cuales estarán entrelazadas de una sutil manera para que

usemos todas y a la vez disfrutemos como si estuviéramos con una.

Será indispensable mejorar nuestro meca y nuestro armamento. Aunque siempre podemos contar con la pistolilla de perdigones, es bueno ponerle los perdigones explosivos o los perdigones como puños. Faltaría eso sí, un poco más de variedad armamentística porque pronto conoceremos todo y nos quedaremos con las ganas de llegar a obtener mejores armas para luchar.

El juego cuenta con una muy buena banda sonora que nos dará un ambiente perfecto para entrar y mantenernos en el juego. Muchas de estas canciones las iremos escuchando mientras vamos montado e nuestro enorme meca gracias a que la mujer de Jim nos ha mandado una muy buena selección de canciones para que no nos aburramos durante los largos paseos dentro de la maquina. Menos mal que al menos contamos con esto porque la verdad es que una de las cosas que se hacen eternas en el juego son los obligados paseos que a veces tenemos que hacer dentro del meca. Es cierto que es muy útil, que le da mucha vida, pero estos momentos que perdemos solamente para llegar a un nuevo sitio o para entrar/salir de la base son poco deseables.









PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: CAPCOM

DESARROLLADORA: SPARK UNLIMITED

16
www.pegi.info

NOTA 8.3

LOST PLANET 3

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.0
MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

DOS BANDOS Y UN ENEMIGO COMÚN

Para concluir os nombraremos el modo multijugador. Contaremos con cuatro modos para jugar y tendremos hasta seis mapas distintos (Avanzadilla, Cuarentena, Fortaleza, Contacto, Laboratorio de Investigación o Refugio Alfa). Tendremos que elegir entre ser del equipo de NEVEC o por el contrario de los Piratas de la Nieve. Durante estos modos tendremos que ir haciendo distintas cosas: desactivar bombas mientras el enemigo lo evita, escoltar un vehículo de demolición, etc. También contaremos con batallas de supervivencia donde se unirá al ataque un nuevo bando, aunque no jugable, los Akrid. Tendremos que acabar con ellos mientras los enemigos también desean acabar con nosotros, pero contaremos con la ventaja de que los Akrid no tienen amigos por lo que el otro equipo también será atacado.

CONCLUSIÓN

Lost Planet 3 nos cuenta la historia antes de lo que ya hemos vivido. Llega con muchas novedades, con un amiguito mecánico bastante útil y nos desvelara muchas cosas que nos sorprenderán bastante. Más de ocho horas de juego y unos cuantos modos multijugador para probar.



PES 2014 LLEGA COMO UN JUEGO MEJORADO PERO LE FALTA UN ESCALÓN PARA COMPARTIR LA CIMA

PES 2014 llega este año con una gran novedad, estrenando motor gráfico y por supuesto la mejora ha sido muy bien acogida por todos

En los últimos años Pro Evolution Soccer había estado perdiendo parte de sus seguidores a causa de no contar con licencias y porque el motor gráfico con el que contaba se estaba quedando un poco desfasado respecto a su gran competidor. Con el nuevo motor gráfico Fox Engine tanto jugadores como partidos toman un mayor realismo dejándonos de nuevo disfrutar del gran potencial que nos ofrece PES 2014.

El eterno problema de PES sigue presente una vez más o mejor dicho el problema es que algo no está presente: las licencias. Sabemos que incluirlas

significa una gran inversión pero lo malo es que en otro conocido juego si las tenemos y eso a veces hace la balanza de mueva para el otro lado. Algunas de las ligas que tendremos con licencia serán: argentina, brasileña, española, francesa, holandesa e italiana; y de todas ellas solo veremos las divisiones de honor. En cambio si hablamos de otras competiciones si tenemos las mejores como la Europa League y la Champions.

Aunque el juego ha mejorado muchísimo y ha cogido un buen camino no veremos lo mejor de él posiblemente hasta que no tengamos la nueva generación, porque aun nos sigue faltando un detalle que tanto nos gusta que cuando elijamos un futbolista que conocemos se parezca a él y es algo que aun no tenemos.

La jugabilidad será bastante parecida a la de la edición anterior por lo que contaremos con un juego inteligente donde la única forma de ganar será currarnos la jugada desde su comienzo y no dejar oportunidades de las que podamos arrepentirnos a nuestro rival.





Ahora defender un balón y una jugada en contra será más fácil, eso no quiere decir que nos podemos dormir, sino que ahora contamos con más posibilidades, nuestros jugadores serán más inteligentes a la hora de defender una posición y a la hora de robar un balón.

El sistema de tiro será complicado porque aunque está claro lo que tenemos que hacer no será tan sencilla la ejecución llegando muchas veces a realizar los disparos un poco diferentes de lo que tenemos pensado hacer realmente. Los pases en cambio serán más precisos ya que una vez le demos podremos elegir a donde mandar el balón de una manera rápida. Los regates y las pisadas de



balón también serán imprescindibles y necesarios para llevar el ritmo de juego y en esto se ha puesto las pilas el equipo de desarrollo de Pro Evolution Soccer, ahora no contaremos con tantos movimientos como en la edición anterior pero los que quedan harán que nos encontremos ante un juego más realista.

La IA no está pulida al 100%. Nos encontraremos con momentos en los que nos quedaremos vendidos cuando demos un pase directo al otro equipo y veamos que nuestros compañeros no disputan una pelota que se podía ganar. También costará mucho conseguir jugadas en las que sin ser fuera de juego lleguemos solos a portería porque sorprendentemente todos los defensas serán más rápidos que nosotros.

CONTAMOS CON LAS LICENCIAS DE LAS PRINCIPALES LIGAS



Una mejora integrada en esta edición será que el ánimo de nuestros jugadores podrá cambiar durante el partido, si conseguimos marcar goles con nuestro delantero hará que su ánimo mejore y por supuesto tendremos un jugadores mejor, ahora, como se le ocurra empezar a fallar tiros a puerta o algún penalti la cosa cambiará demasiado.

Para los más estratégicos el juego cuenta con la gran posibilidad de configurar hasta tres estrategias para ejecutarlas en directo. Si somos capaces de montarlas bien y configurarlas perfectamente a nuestro modo de juego podremos hacer mucho daño a nuestros rivales y llegar a la victoria con más facilidad. Esto ayuda mucho 4porque no tendremos que decantarnos por un modo de juego agresivo todo el rato sino que podremos jugar solo agresivo cuando haga falta y en cualquier momento cambiar a un sistema más dinámico o más defensivo si hiciera falta.

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: DEPORTIVO

DISTRIBUIDORA: KONAMI

DESARROLLADORA: KONAMI



REALIZADO POR EMILIO RUIZ

CONCLUSIÓN

PES 2014 nos trae significativas mejoras gráficas, algo que ya se venía pidiendo, cambios en la jugabilidad pero aun está a un paso de llegar a lo que realmente se busca y deseamos que este nuevo PES vea la luz en las consolas de nueva generación.



LLEGA LA PRIMERA EXPANSIÓN DE MAGIC 2014 - DUELS OF PLANESWALKERS

Magic: The Gathering siempre ha sido el primer y más popular juego de cartas coleccionables y cuenta con más de 12 millones de jugadoComo os decíamos en nuestro análisis del número anterior de Creative Future, Magic: The Gathering siempre ha sido el primer y más popular juego de cartas coleccionables y cuenta con más de 12 millones de jugadores en más de 70 países. E

n este juego adoptaremos el papel de Planeswalkers, poderosos magos que luchan contra otros en busca de gloria, conocimiento y conquistas. Sus armas incluyen hechizos, criaturas y artefactos recogidos por el vasto Multiverso de increíbles mundos fantásticos.

El juego cuenta con varias campañas las cuales estarán bloqueadas inicialmente y no-

sotros las iremos desbloqueamos conforme vayamos ganando a nuestros oponentes. Con cada campaña ganada nuestro mazo irá mejorando e incluso desbloquearemos otros además del inicial por si nos gusta cambiar. Para no contaros todo lo ya dicho en tal análisis os dejamos el link para que podía verlo si quieres:

http://issuu.com/creative.future/docs/creative_future_37_-_septiembre_201/81?e=0

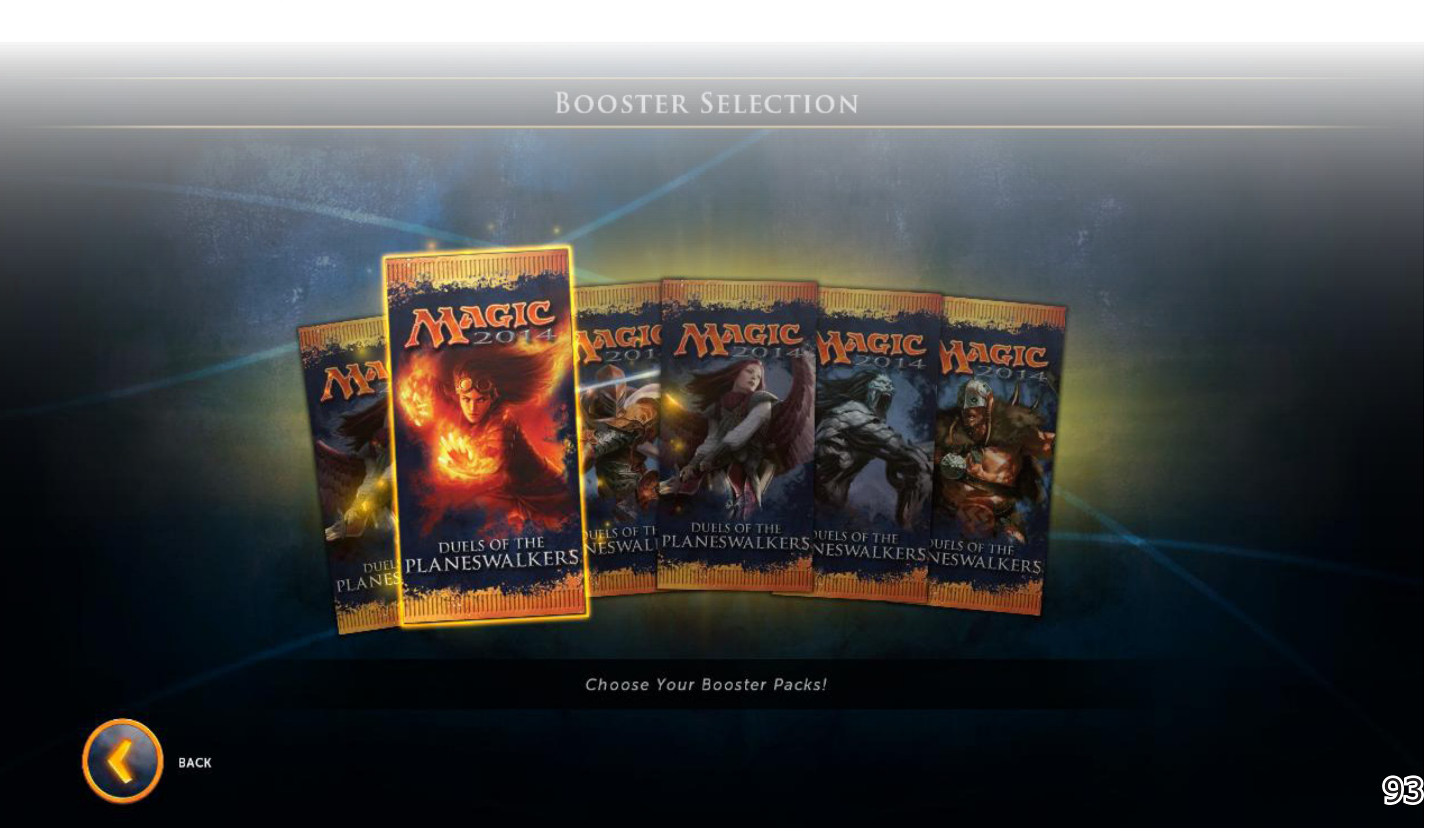
Ahora nos vamos a centrar en las novedades que añade esta expansión o DLC a nuestro juegos:

CINCO NUEVOS MAZOS. Desbloqueo de 280 cartas únicas en varias batallas.

NUEVOS NIVELES. Batalla a través de seis nuevos niveles para un solo jugador, explorando los planos de Ravnica y Kamigawa.

CINCO NUEVOS RETOS. Puzles para poner a prueba el pensamiento estratégico.

DESBLOQUEO DE OBJETOS. Desbloqueo de nuevos retratos de personajes, logros y trofeos.





DOA 5 ULTIMATE LLEGA PARA MEJORAR LO QUE YA NOS GUSTABA

Los juegos de lucha nunca mueren y lo mejor de todo es que siempre van mejorando. Hemos visto muchas mejoras a lo largo de las antecesoras versiones de DoA y DoA 5 Ultimate lo tiene todo

Dead or Alive 5 Ultimate podríamos decir que es Dead or Alive 5 con un maquillado de cara. Es decir, que contamos con lo bueno que teníamos antes pero mejor adornado y con nuevas inclusiones, no penséis que es un cambio pequeño, ya que se convierte nuevamente en uno de los mejores juegos de lucha que podemos encontrar para nuestra consola. No vamos a entrar mucho en detalle en las cosas que ya teníamos en DoA 5 ya que sería repetir lo mismo y para eso tenéis la posibilidad de leer el análisis que ya publicamos del juego. Dicho esto intentaremos solo contar las mejoras más importantes y los cambios más significativos que trae este nuevo juego.

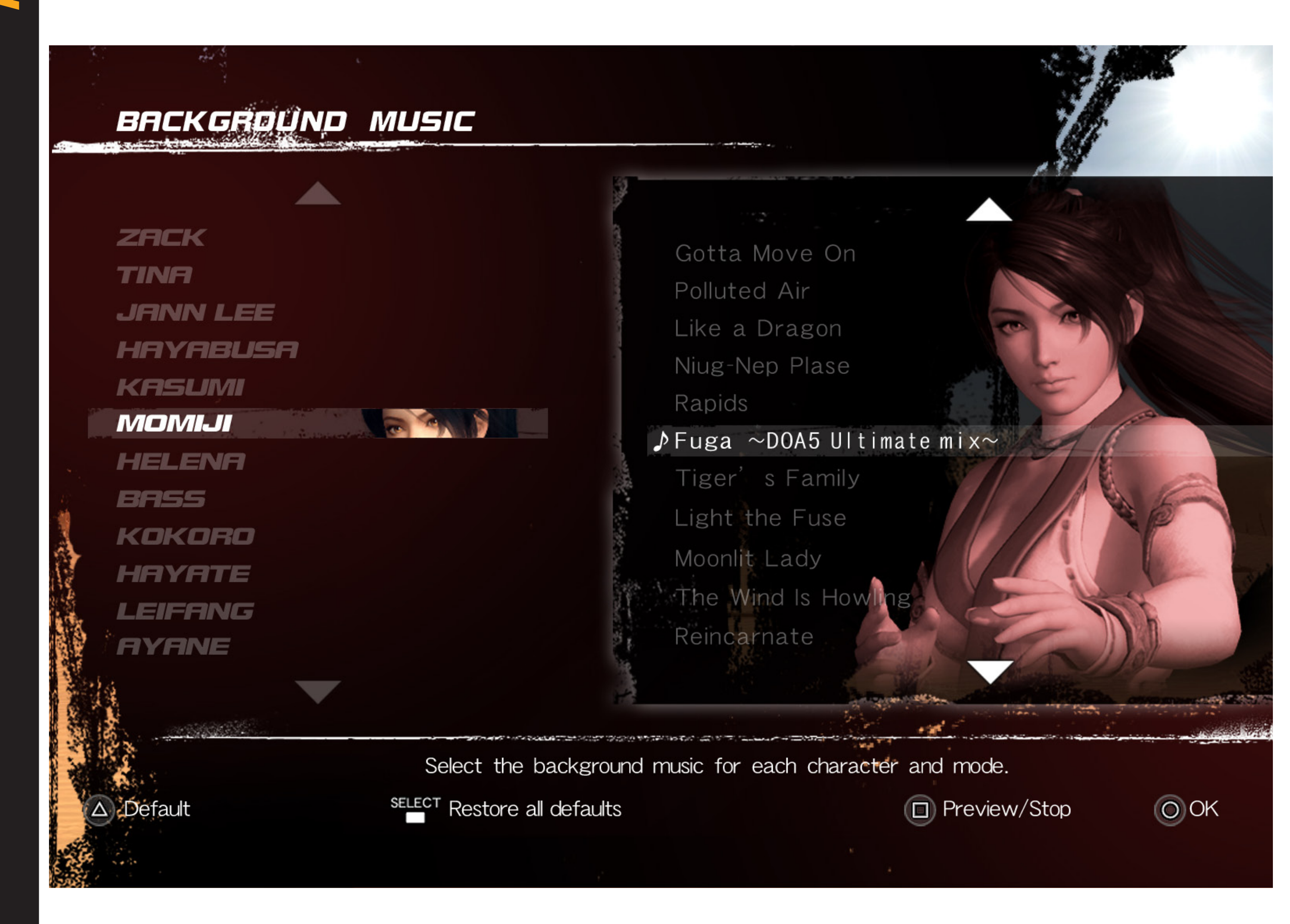


Te aconsejamos que comiences con los modos de juego Dead or Alive Plus porque incluye un muy buen tutorial que te ayudará a aprender lo básico e incluso si no eres tan novato para refrescarte un poco como se jugaba.

Para los nostálgicos podemos adelantaros que encontrareis algunas pantallas interactivas que recrear entornos clásicos, veremos los que más nos gustaban de otras ediciones y además de ellos y como no era de extrañar nuevas pantallas con escenarios realmente increíbles. Como novedad contamos con algunos lugares que os sonarán de los juegos Ninja Gaiden como Sky City Tokyo, un bonito escenario que representa la ciudad de Tokio en un futuro próximo.

¿Queréis saber que personajes podremos elegir? Compartimos con vosotros el listado de posibles jugadores a elegir: Ryu Hayabusa, Hayate, Ayane, Kasumi, Hitomi, Bayman, Christie, Lei Fang, Zack, Kokoro, Bass, Rig, Jann Lee, Helena, Lisa, Brad Wong, Eliot, Tina, along with Akira, Pai y Sarah Bryant, y como no, si estrenamos escenario de Ninja Gaiden también tenemos que estrenar personajes: Momiji, Doncella del Santuario del Dragón, quién utiliza el arte marcial Aiki-jujitsu y Rachel la Cazadora de Demonios. Para los más detallistas os decimos que en esta edición encontrareis nuevos trajes y peinados para los personajes además de los ya vistos en la edición anterior.

TEN CUIDADO CON LOS ESCENARIOS, NO SIEMPRE VAN A TU FAVOR



El sistema de combate siempre es lo más importante en este estilo de juegos y los desarrolladores lo saben. Una de las nuevas inclusiones ha sido el movimiento lateral con el cual podemos evitar algún que otro ataque y coger la iniciativa de la batalla. También habrá ayuda para los que se vayan quedando sin vida, una vez baje nuestra vida de un cierto porcentaje tendremos a nuestra disposición un ataque que puede hacer que el final de la batalla no sea el que esperaba nuestro rival. Otras de las posibilidades que encontraremos será la de lanzar a nuestro rival por los aires y machacarlo, si somos lo suficientemente hábiles y ejecutamos un buen combo. El juego cuenta con un cantidad considerable de modalidades para jugar y muy distintos todos con lo que si no te gusta uno siempre tendrás opción de cambiar a otro más apropiado para ti. Uno destacado además del tutorial es el modo Reto en el cual nos ayudarán a aprender como ejecutar los combos más difíciles del juego.

El online nunca nos abandona, y como ya sabéis, en este tipo de juegos sobre todo donde demostraremos nues-

PLATAFORMAS: PS3, 360

GENERO: LUCHA

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: TECMO

16

www.pegi.info

NOTA

8.6

DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE

TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.1
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	6.8



REALIZADO POR EMILIO RUIZ

tra valía y realmente disfrutaremos de lo aprendido es compitiendo contra otros jugadores. Contaremos con varios modos online y tenemos la ventaja de mejorar las habilidades de nuestros personajes luchando en peleas competitivas. Para el final siempre se deja lo mejor, y así hemos hecho. Dentro de los modos online contaremos con uno que nos gustará mucho, el modo cooperativo online por parejas, donde se nos permitirá formar equipo con un amigo y pelear contra quien queramos.

CONCLUSIÓN

Dead or Alive 5 Ultimate es en esencia una gran ampliación de DoA 5. Esta edición contiene lo bueno que ya teníamos pero con una gran cantidad de añadidos y mejoras, nuevos personajes, nuevos escenarios, nuevos modos tanto offline como online y múltiples mejoras en la jugabilidad.





¡LA VIDA EN NUESTRA GRANJA ESTÁ EN VUESTRAS MANOS!

El pasado mes de septiembre tuvimos una nueva incorporación a las consolas Playstation 3 y Xbox 360, llegó el simulador por excelencia para enseñarnos, o más bien darnos la posibilidad de demostrar nuestras habilidades como agricultores, ¿Estáis preparados?

Badland Games nos sorprende con uno nuevo juego llevado a las consolas. Recientemente vimos Arcania: Gothic 4 The Complete Tale y ahora Farming Simulator. Este juego a diferencia de otros es una gran oportunidad de desconectar un poco de la gran avalancha de juegos deportivos, shooter y de rol, para probar algo diferente y disfrutar de nuestra consola desde otro punto de vista.

Al ser un simulador no contamos con una historia previa sino que la historia

será la que nosotros queramos ir marcando, ya que todo avanzará dependiendo de lo que nosotros queramos o seamos capaces de realizar. No vayáis a pensar que gestionar y llevar adelante una granja es fácil, a algunos os vendrá a la cabeza el famoso juego arcade Farmville, pero os aviso de antemano que no tiene nada que ver, ni por asomo penséis en la comparaciones ya que Farming simulator lleva a tus manos la posibilidad de vivir, sufrir y disfrutar lo que día a día tiene que vivir un agricultor, ¿Nos podemos manos a la obra?

Nuestras tareas serán simples, tendremos que realizar las tareas cotidianas que hacen diariamente los agricultores. Esto por supuesto incluirá todo, y como sabéis el tiempo siempre jugará en nuestra contra. Cultivar un producto, cuidar y recogerlo, criar a nuestro ganado para conseguir productos nuevos y finalmente venden todo para ganar dinero y continuar con la siguiente cosecha porque si queremos que sea un auténtico simulador no nos podrían dejar comenzar nuestra andadas con la maquinaria más puntera



ni con todos los vehículos necesarios para realizar los trabajos más pesados. A medido que vayamos ganando este dinero iremos aumentando nuestros fondos para mejorar la producción y a partir de ese punto si podremos comprar nuevo material y terreno para plantar, e incluso contratar trabajadores para reducir el tiempo de cosecha. Como apunte os digo que le deis una oportunidad porque no todo serán flores al comenzar, durante los primeros minutos es posible que se os pase por la cabeza dejar todo y cambiar de juego, pero no dejéis que se seque vuestro cultivo, aguantar un poco y vuestras semillas florecerán y pronto cogeréis vuestro gorro de paja y la llave del tractor.

No os vayáis a agobiar porque el juego cuenta con muchos tutoriales antes de dejarlos intentarlo solo, para ser exactos el juego cuenta con más de diez tutoriales donde cada uno os servirá para aprender una cosa. Aprenderemos a plantas patatas, una producción que bien conocemos, pero que nunca hemos intentado cultivar; también nos enseñaran a trasportar el heno que posiblemente será de lo más fácil; y por supuesto también el completo proceso de cultivo: sembrar, fertilizar y cosechar. Dicho esto solo os queda probarlo vosotros, y una vez completéis los tutoriales veréis que fácil es hacer todo. Esto solo será el comienzo de un constante ciclo donde una vez hayamos sacado nuestro producto nosotros



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: SIMULACION

DISTRIBUIDORA: BADLANDS GAMES

DESARROLLADORA: GIANTS SOFTWARE



FARMING SIMULATOR		TRAYECTORIA	7.5
GRAFICOS	7.5	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	7.7	TRADUCCION	7.5

NOTA

7.7



REALIZADO POR CRISTINA USERO

decidiremos donde y como venderlo.

Esta edición para consola no solo nos llegará como la de pc sino que tendrá contenido extra que antes no conocíamos, más de cien modelos diferente entre nuevos vehículos y maquinaria agrícola como las cosechadoras Case IH Axial-Flow o el Magnum 340. El estilo de la granja también será parte de nuestra elección porque gracias a los nuevos mapas y terrenos tendremos granjas al estilo de diferentes países.

Finalmente el juego cuenta también con un modo online, si, habéis leído bien. La misión de este modo online es ayudar a nuestros amigos con la compleja tarea de llevar todo al día en su granja, y si tu ayuda no es suficiente pueden añadirse hasta nueve jugadores.



CONCLUSIÓN

Farming Simulator es una experiencia única para nuestra consola ya que será una gran alternativa para desconectar de lo que siempre tenemos y una posibilidad de aprender cómo es la dura vida en la granja.



FINAL FANTASY XIV HA RESURGIDO DE LAS CENIZAS CON GRAN ÉXITO

Tras tres años desde su lanzamiento finalmente Final Fantasy XIV ha regresado, totalmente renovado y con una gran acogida

Dado que su predecesor FF XI lleva muchos años ofreciendo servicio ininterrumpido, Square Enix no podía permitirse que esta entrega se fuese a pique durante el primer año, por lo tanto se pusieron las pilas para cambiar todo lo que no funcionaba y parece ser que lo han conseguido. Pero esto no ha sido fácil, ya que han tenido que rehacer el juego prácticamente desde cero pues la mayoría de lo que tenía no servía de mucho. Por tanto los que todavía no lo hayan probado verán una gran cambio en el diseño gráfico, en las misiones, en la interfaz y en la BSO, es decir que Final Fantasy XIV a Realm Reborn ha resurgido de sus ce-

nizas totalmente cambiado y mejorado.

La historia de este juego nos sitúa cinco años después del cataclismo provocado por el temible dragón Dalamut (el último evento que tuvo el juego original), que dejo todo Eorza destruido. Pero aunque algunas zonas continúan en ruinas, la vida comienza a hacerse lugar y algunas zonas ya han sido restauradas, pero como siempre ocurre, cuando un mal se marcha otro ocupa su lugar, y será nuestra obligación como aventureros luchar contra ese mal. Al empezar el juego deberemos crear nuestro personaje eligiendo una de las 5 razas disponibles, así como un montón de personalizaciones que nos harán únicos. También deberemos elegir nuestra clase y así empezar nuestra propia aventura.

Como todo MMO, Final Fantasy está basado en el sistema de misiones, y gracias al trasfondo de la historia tendremos una cadena de misiones principales y además un buen número de misiones secundarias, que pueden ir desde matar bestias a recolectar plantas, todo ello hasta llegar al nivel máximo de momento que es el 50.





UNA BUENA HISTORIA Y UN GRAN CONTENIDO

Pero no solo de quest vive el aventurero, pues también tendremos eventos dinámicos como los vistos en Guild Wars 2 por ejemplo, y además esto da la opción de agregar más eventos de este tipo como el cameo que tendrá Lighting de FF XIII.

Por otro lado tenemos la guía del cazador que nos sugiere que matemos a determinadas criaturas, de esta forma ganaremos también experiencia extra.

Otra forma más de conseguir experiencia y que está muy conseguida es las mazmorras ya sean de 4 o 8 jugadores, porque algunas tienen mecánicas complejas, desde esquivar ataques, habilidades especiales o interactuar con objetos del escenario durante el combate.

Una forma de conseguir experiencia ha sido traída desde su primera versión y son las Levequest, que si bien no le daremos mucha importancia al principio, si decidimos crear un nuevo personaje estas cobraran gran relevancia dado que ya tendremos hechas las misiones principales. La siguiente forma con la que podemos obtener experiencia es con las Guildquest o misiones cooperativas y también las misiones de profesión, que incluyen pescar, talar árboles, etc.



Probablemente el mayor acierto y lo que más juego nos va a dar son los cambios de clase, ya que simplemente cambiando el arma podremos pasar de una clase a otra, y además tendremos nuestra especialización o Jobs al nivel 50, que nos dará un poder extra para enfrentarnos a los bosses más duros, pero todo tiene sus desventajas y esto no iba ser diferente, pues al elegir un Job, tendremos menos puntos en la segunda clase. Es decir que a nivel 50 tendremos todas las habilidades de nuestra clase principal más 10 del resto de calses, pero si nos especializamos solo podremos elegir 5 de las otras clases.

Y ahora pasemos a los combates que es uno de los cambios más notables, mejorando el sistema de control y la respuesta a los comandos, lo cual permite unos combates más entretenidos y un cambio con respecto a otros juegos del mismo género, al ser este basado en turnos dinámicos, que permiten una mayor estrategia si queremos ganar al enemigo, sobre todo con los jefes finales.

Otro detalle rescatado directamente de FF VII son los límites que podremos utilizar cuando se llene la barra y que realizaran devastadores ataques en combinación con nuestros compañeros y que variaran dependiendo de la clase que inicie el ataque.

Si pasamos al apartado gráfico tendremos excelentes paisajes, más vivos que en su anterior versión, por supuesto sin olvidar a los personajes que han sido cuidados hasta el mínimo detalle. En definitiva sin duda alguna Final Fantasy XIV se encuentra el líder en este apartado entre los juegos del mismo género.

Y por último en lo tocante al apartado sonoro casi nada que criticar, la música resulta increíble teniendo casi cada mapa su melodía particular. La única pega que le veo son las voces, ya que la mayoría de las cinemáticas e interacciones con los NPC no las tienen, quedando un poco raro ver como el personaje en cuestión mueve la boca pero no escuchamos nada.



PLATAFORMAS: PS3

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



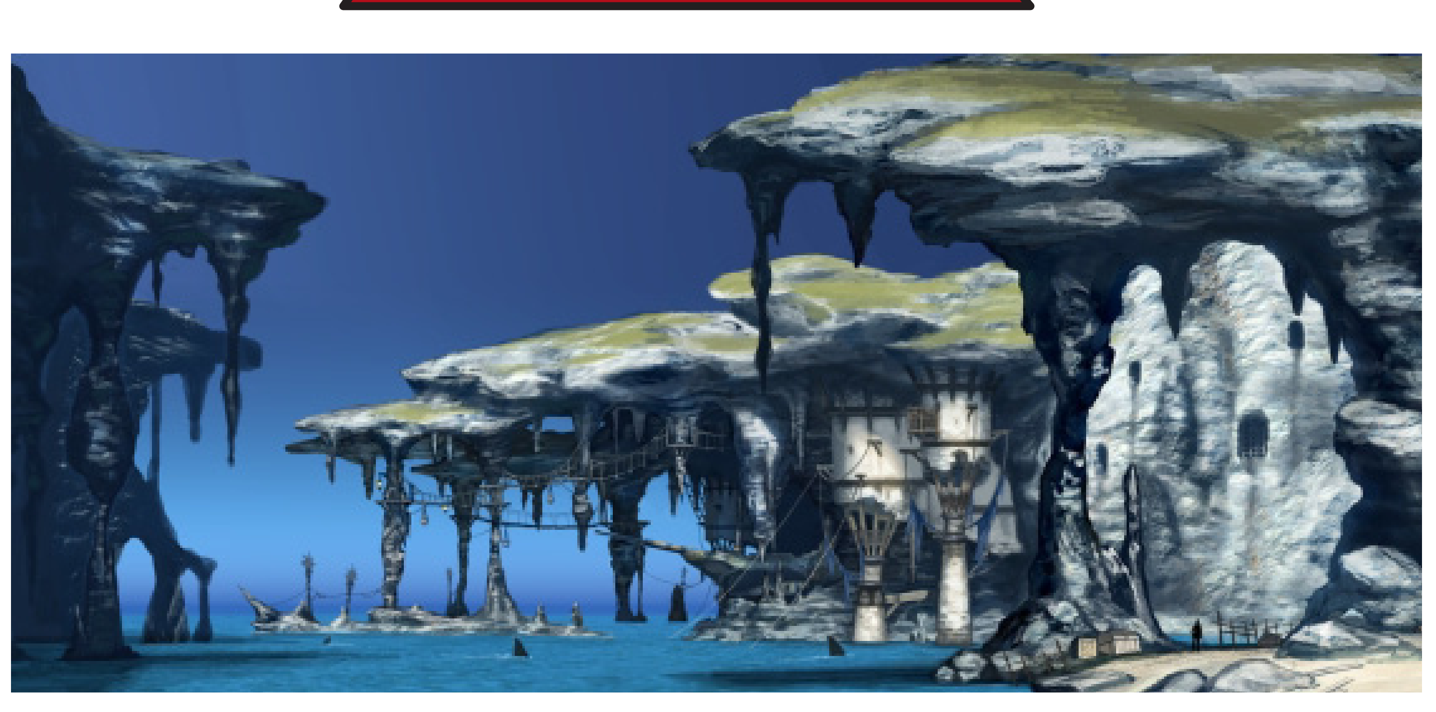
FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.3
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	4.8

NOTA 8.7



REALIZADO POR JOSÉ ALCARAZ



CONCLUSIÓN

Final Fantasy a Realm Reborn es un juego multijugador que nos ofrecerá horas y horas de entretenimiento en un ambiente increíble y muy dinámico. Las pegas son simples, la cuota mensual que hay que pagar en un mundo donde cada vez más proliferan los Free to Play, aunque es muy posible que merezca la pena pagarla, aunque eso sí, si quiere tener contento a los suscriptores Square Enix tendrá que ponerse las pilas con nuevos contenidos. Otra pega como siempre es la falta de traducción al español, algo a lo que desgraciadamente estamos ya acostumbrados en los últimos años.



DISFRUTAR DE TODAS SUS MODALIDADES ONLINE

S.K.I.L.L. SpecialForce 2, es un Shooter en primera persona free-to-play creado por GameForce. El cual incluye los típicos modos de juego multijugador además de un nuevo mapa "Glass"

S.K.I.L.L SpecialForce 2, es un DPS enfocado solamente en el modo multijugaddor, por lo que no tiene modo campaña ni ningún modo en el que jugar solo o cooperativo, tiene un modo que lo han llamado "mini juego" que solamente es un foso para entrenamiento en el que probar un arma nueva o mejorar tu habilidad de juego con blancos estáticos y en movimientos y luego tiene el modo multijugador en el que puedes entrar en alguna sala creada por algún jugador o crear la tuya propia personalizándola, tiene varios modos de juego, los típicos como todos contra todos, duelo a muerte por equipos, buscar y destruir y capturar la bandera, y dependiendo del tipo de modo que elijamos tendremos entre 3 y 5 mapas, entre ellos el mapa llamado "Glass", que es una pantalla en el que el suelo y las paredes son de cristal, estas últimas se

pueden romper también pero no se verá lo que está detrás hasta que se rompa, y puedes romper el suelo para coger ventaja y atacar a tus enemigos desde abajo o para que caigan y mueran. El juego cuenta con numerosas armas que no se pueden modificar poniéndole accesorios como miras etcétera, todas reales y que a medida que ganemos experiencia y créditos podremos comprar, aunque algunas solo se conseguirán con dinero real, al igual que accesorios para poder personalizar nuestro soldado cambiando la apariencia a nuestro gusto y además consiguiendo pequeñas mejoras.



CONCLUSIÓN

S.K.I.L.L SpecialForce 2 ,es un shooter de calidad media pero que al ser free-to-play está muy bien para desconectar de otros juegos o para los que les gusten este tipo de juegos más simples y directos que los actuales shooter ,que tienen montones de posibilidades y pueden llegar a tener tantas cosas que sea algo difícil disfrutarlos del todo



KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX ES EL PRIMER KH DE LA SAGA QUE LLEGA A PLAYSTATION 3

KINGDOM HEARTS HD 1.5 ReMIX es una buena alternativa para los que no han jugado a la saga, para los seguidores de ella y por supuesto para los que quieran meterse de lleno en esta saga de juegos antes del esperado Kingdom Hearts III

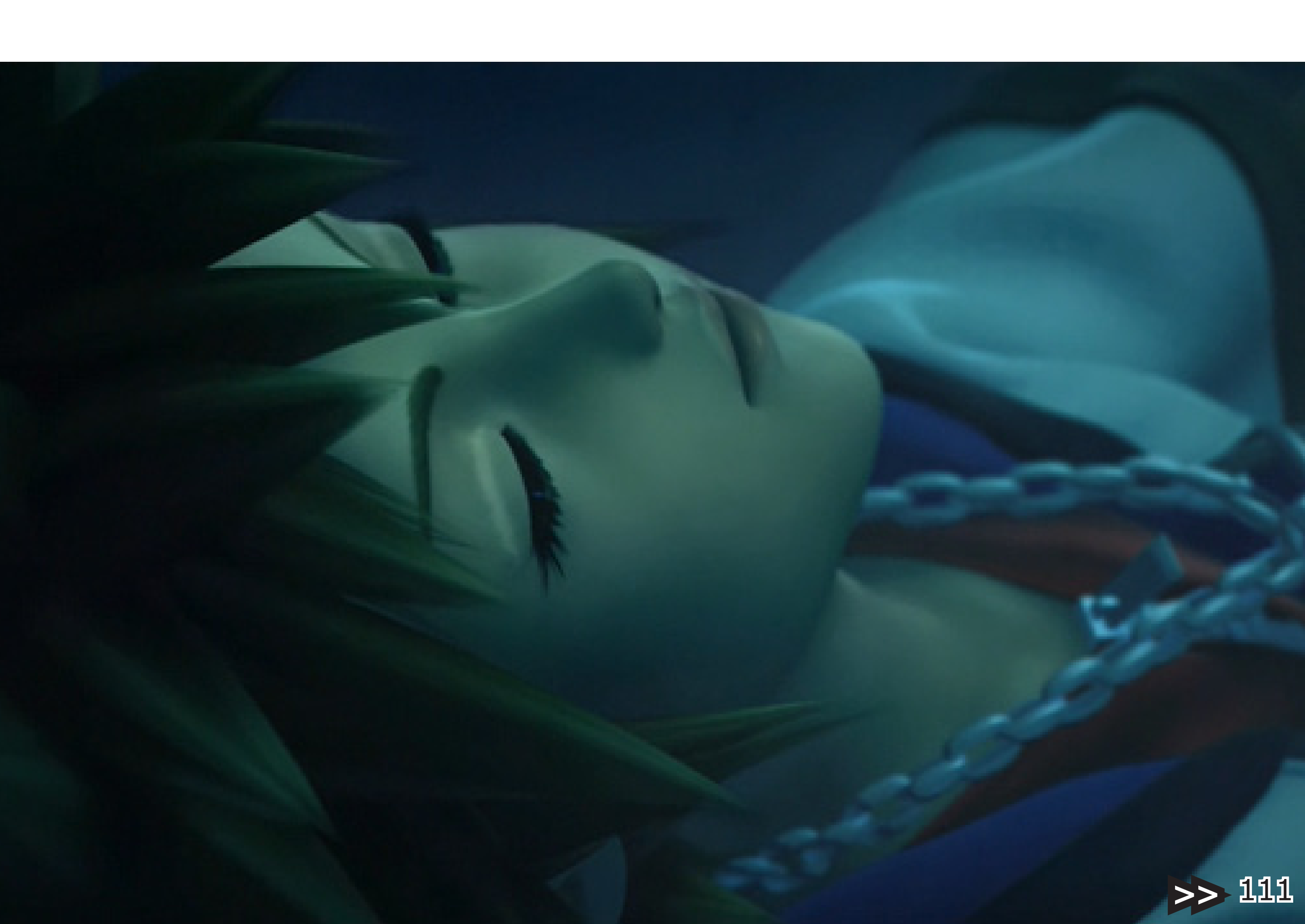
Para los que no conocéis Kingdom Hearts es una serie de juegos de rol que data del 2002, es decir, que ya lleva unos años y unos pocos más de juegos en el mercado. El juego tiene un encanto especial porque nace de la colaboración de Disney Interactive Studios y Square Enix baja la dirección de Tetsuya Nomura, un nombrado personaje que ha participado y dirigido juegos desde Final Fantasy IV y Final Fantasy V hasta Final Fantasy X-2, y actualmente trabajando en proyectos como Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Final Fantasy XV y Kingdom Hearts III.

Si seguimos dando algunas estadísticas más de esta saga podemos decir que si contamos todas las ventas de todos los juegos casi han rozado la escalofriante cifra de 20 millones de unidades vendidas y todo esto desde el primer Kingdom Hearts que pisó el mercado en 2002 para PlayStation 2.

El juego nos cuenta la historia de Sora, un chico de 14 años cuyo mundo ha sido totalmente destruido. En otra parte y al mismo tiempo, en el Castillo Disney el Rey Mickey ha desaparecido, por lo que el Mago Donald y el Capitan Goofy irán en su búsqueda. Estos serán solo algunos de los más de cien personajes de los mundos Disney y Final Fantasy que encontraremos en el juego.

Algunos de los mundos que veremos serán los clásicos Disney como el mundo de Alicia en el País de las Maravillas o la ciudad de Aladdin.

Esta edición del juego es una mezcla de dos Kingdom Hearts: Kingdom Hearts Final Mix y Kingdom Hearts Re: Chain of Memories. Es más que probable que no os suenen estos juegos y eso es debido a que nunca llegaron a salir en Europa. Al ser una edición HD contaremos con los juegos tal y como eran pero eso sí, con una buena conversión a la Alta Resolución que mejorara con creces los juegos.





Para los que hayáis comenzados las andanzas con este juego, os dejamos un listado de las entregas que han sido ya publicados por si os animáis a jugarlos para continuar, o más bien para comenzar con esta saga: Kingdom Hearts (2002), Kingdom Hearts Final Mix(2002) Kingdom Hearts V CAST(2004), Kingdom Hearts: Chain of Memories (2004 y 2005), Kingdom Hearts II (2005 y 2006), Kingdom Hearts II: Final Mix +(2007) Kingdom Hearts Re: Chain of Memories(2007), Kingdom Hearts 358/2 Days (2009), Kingdom Hearts:



Birth by Sleep (2010), Kingdom Hearts Coded (2010 y 2011), Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix(2011), Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (2012), Kingdom Hearts 1.5 HD Remix (2013) Algunos cuentan con diferentes años porque la fecha de lanzamiento en Japón, Norteamérica y Europa no fue la misma.

Por si no tuvierais suficientes juegos con todos los listados también os podemos decir que Kingdom Hearts III está siendo desarrollado para Playstation 4 y Xbox One.

GENERO: ROL

PLATAFORMAS: PS3

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



REALIZADO POR CRISTINA USERO

CONCLUSIÓN

Kingdom Hearts HD 1.5 ReMix aunque es una recopilación de dos juegos más uno, más uno porque este último será más ver una película que jugar, es una de las mejores opciones de versiones HD que hemos visto este año porque no solo cuenta con cambios en lo que refiere al apartado gráfico sino que tendrá mejoras sonoras y jugables.


BLOG
CREATIVE FUTURE



TU MISIÓN SERÁ ACABAR CON LOS MALOS PERO ¿POR QUÉ NO DE LA MANERA MÁS SANGRIENTA?

Kadokawa Games y Grasshopper Manufacture se han unido con SUDA51 para desarrollar este característico juego con su propio estilo. Entre las obras en las que han participado Suda Goichi tenemos grandes juegos como No More Heroes para Wii y Lollipop Chainsaw para Playstation 3 y Xbox 360

El juego está ambientado en un reciente futuro pero de otro mundo, aunque bastante parecido al nuestro. Nos meteremos en la piel de un recluta de la Oficina de Ejecutores de Bryan, Mondo Zappa, un sangriento ejecutor que podrá llevar dos armas a la vez, una espada estilo japonesa en una y en la otra mano diferentes tipos de armas. Nuestra misión será ser jueces de Dios y acabar con todos los criminales que andan sueltos por el mundo pero nadie nos prohíbe que lo hagamos de la manera más sangrienta que

nos apetezca. Nuestra ansia de matar y nuestro modo de acabar con todos se irá incrementando conforme crecen nuestros demonios interiores recordándonos nuestras traumática infancia.

No todo será matar. El juego además de muerte cuenta con… amor, bueno con pasión y más cosas. Tendremos unas misiones llamadas Misiones Gigoló donde os podéis imaginar cual será nuestro objetivo y por supuesto cual será el desenlace. Tendremos que seducir a las bellezas Mondo Girls. El Modo Gigoló será el extra perfecto para el juego y es posible que algunos os dediquéis a pasar más rato ahí que la historia en sí. Tendremos que enamorar a las sexys mujeres que nos aparecerán por todos los medios, le podremos hacer diferentes tipos de regalos para desequilibrar la balanza a nuestro favor.

El comienzo del juego será algo lento, todo hay que decirlo, pero también es cierto que conforme van aumentando esos minutos que estaremos ante el televisor irán aumentando nuestras ganas de jugar a la vez que aumentan las ganas de matar por parte de Mondo Zappa. La idea principal del juego como ya hemos contado es matar y así será el juego, tal vez hubiera sido necesaria algo más de profundidad en la historia aunque contamos la opciones de buscar algunos objetos.





EL MODO GIGOLÓ SEGURO QUE TE GUSTARÁ

Iremos haciendo misiones por encargo para ir acabando con asesinos, sin cuestionarnos su culpabilidad. La historia será rejugable si queremos porque es el hilo argumental es bastante lineal pero jugando y completando varios objetivos desbloquearemos escenarios y otras cosas que valdrán la pena.

A la hora de acabar con nuestros enemigos será importantísimo el último golpe que le demos, el último botón que pulsemos, porque este hará que obtengamos diferentes objetos como la Gema de Salud, Conexiones neuronales de los Wire, la Rosa Sangrienta, el Cristal Lunar o el Núcleo de Energía. El apartado gráfico del juego es bastante peculiar, pero no quiere decir que sea malo ni bueno, solo que es distinto. Nos recordará a otros juegos pero solo en parte porque es un estilo único con el cual disfrutaremos de una experiencia deferente. Los escenarios sin duda serán más que característicos, serán muy variados e incluso algunos difíciles de ver o de entender. Algunos guiños a países muy cercanos e incluso a personajes que todos conocemos, cada enemigo final será único, transformado por sus delitos.



GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: KADOKAWA GAMES | DESARROLLADORA: GRASSHOPPER MANUFACTURE



REALIZADO POR ISA GARCIA

Como datos comentaros que para los que se hayan o se decanten por la edición limitada (Smooth Operator Pack) además del juego obtendrán una misión adicional (episodio 51), una nueva belleza llamada Betty, y lo mejor de todo, unas gafas de gigoló con las cuales dispondremos de rayos X, con las que podremos disfrutar aun más de las bellezas que iremos viendo durante el juego.



CONCLUSIÓN

Con Killer is Dead tendremos en nuestras manos un juego totalmente atípico, perfecto para descargar adrenalina acabando con enemigos a diestro y siniestro de las formas más sangrientas y para los momentos de relax el Modo Gigoló.



CREATIVE FUTURE

tu revista de videojuegos

- > Reportajes
- > Analisis
- > Especiales
- > Curiosidades
- > Noticias

NUESTROS LOGROS

:: Más de 3 años contigo

:: Alcanzadas las 300.000 lecturas en nuestro aniversario

:: Superadas las 2 millones de lecturas

DESCUBRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



REALIZA BATALLAS HISTÓRICAS, PERSONALIZADAS O MULTIJUGADOR

Total War es una de las sagas de estrategia más aclamadas y con ROME II han querido seguir ampliando y mejorando el universo Total War

Esta nueva entrega coge el relevo dejado por Shogun 2, mejorando si cabe importantes aspectos del juego. Se trata de un juego enorme, con gran variedad de cosas por hacer y gestionar, con una complejidad que no desafiara a los novatos de los juegos de estrategia ni decepcionará a los veteranos. En definitiva un juego que nos dará cientos de horas de entretenimiento, pues no solo contamos con las campañas si no que tendremos un modo cooperativo para dos jugadores y un modo competitivo.

Para empezar tendremos una pequeña campaña que nos hará las veces de tutorial en el que siguiendo los pasos que nos indican aprenderemos el manejo de una forma sencilla de los movimientos, las características, los

combates y la gestión de nuestro imperio. También nos darán datos como las ventajas del terreno o del clima, así como las de unas unidades sobre otras.

Luego tenemos la opción campaña propiamente dicha que podemos realizarla en solitario o en cooperativo con un amigo. En ella podremos elegir entre una gran variedad de civilizaciones, cada una con su propia personalidad, unidades, ventajas y desventajas e incluso su propio árbol de desarrollo. Otro punto fuerte de cada civilización es que tienen misiones específicas, acordes con su historia que al completarlas nos otorgarán dinero, aunque por supuesto no es obligatorio realizarlas. Además cada civilización tendrá su propia dificultad, pues no es lo mismo empezar la campaña con roma que desde un comienzo tendrá casi toda la península itálica bajo su control que con cualquier otra que solo posea una pequeña ciudad y este rodeada de enemigos.

En Rome II tendremos tres formas de ganar la campaña, la conquista militar, la victoria cultural y la económica cada una con sus requisitos específicos, brindándonos la posibilidad de tomar otro curso de acción además del meramente agresivo. Respecto a la gestión de las ciudades no será nada complejo, todo dependerá del crecimiento de la población y del dinero que tengamos, además



JUEGA LA CAMPAÑA EN SOLITARIO O EN MODO COOPERATIVO CON UN AMIGO

de la investigación por supuesto. En cada ciudad tendremos cuatro espacios para construcciones donde podremos tener destacamentos militares, cultivos, ganado o templos. En las capitales además de contar con dos espacios más de construcción, podremos construir edificios que mejoraran las distintas producciones de nuestro imperio. Pero cuidado con lo que construimos pues si bien los campos de cultivo aumentan el alimento, también lo hace en igual medida la miseria y por tanto el descontento, pudiendo llegar a la rebelión.

En ROME II siempre nos favorece poseer todas las ciudades de las provincias, pues esto nos permitirá proclamar edictos en cada una de ellas. Lo cual nos otorgará importantes ventajas que seguirán vigentes mientras mantengamos el edicto. Pero no podemos proclamar todos los edictos que queramos, pues estos están limitados, al igual que el número de ejércitos que podemos tener, por nuestra influencia y por tus conquistas. A medida que nuestro imperio vaya creciendo, también lo hará nuestro poder y por tanto nuestras capacidades de ataque y gestión.

Los ejércitos siempre deben estar comandados por un general, ya no vale eso de que se entrenen guerreros en las ciudades, ahora solo se podrán hacer en los propios ejércitos. Eso no quiere decir que las ciudades estén indefensas frente a un ataque enemigo cuando nuestro ejército no este, pues algunos de los edificios que hayamos construido desbloquearán ciertas tropas para guarnicionar nuestra ciudad. La clase de tropas y las habilidades de estas dependerán de la civilización y del edificio en cuestión. Por eso es importante seleccionar bien las investigaciones que hagamos pues estas nos permitirán construir nuevos edificios que desbloquearan nuevas unidades Tanto para la guarnición como para reclutar y ventajas en los distintos ámbitos de la economía y el ejército.

Si bien la parte de gestión del imperio no podemos evitarla, resulta lo suficientemente sencilla para que no resulte demasiado engorrosa para los que no les guste esa parte, sin embargo las batallas si podemos saltárnoslas, al elegir la resolución automática. Cada vez que lo hagamos se nos darán tres simples opciones para determinar el modo en que la IA actuará, ya sea agresiva, defensiva o compensada. Además al

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ESTRATEGIA

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: THE CREATIVE ASSEMBLY



NOTA
8.6

TOTAL WAR ROME II

HISTORIA	8.3
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	9.9



REALIZADO POR JOSÉ ALCARAZ

situar el ratón encima de ellas nos dirán las posibilidades de victoria además del porcentaje de bajas aproximado. Mi consejo es que aunque esta parte del juego no os guste demasiado, al menos juguéis una batalla multitudinaria, para que viváis la sensación de miles de guerreros atacándose mutuamente que el nuevo motor gráfico implantado en Shogun 2 puede mostrarnos. El grado de detalle en las unidades y la variedad de las mismas hace que cada batalla sea una auténtica delicia para los amantes de las guerras, en los juegos por supuesto.

Los requisitos para poder jugar a este juego no son demasiados, pero si queremos disfrutarlo realmente, sobre todo las batallas multitudinarias, sin que se nos ralentice el juego y tengamos que bajar la calidad gráfica necesitaremos u ordenador bastante potente. Sobre todo cuanto más cerca esté la cámara del combate.

CONCLUSIÓN

En general se trata de un juego magnífico para los amantes de la estrategia y de las batallas históricas. Posiblemente la pega siga siendo la IA, que aunque con reiterados parches han conseguido mejorarla, sigue teniendo bastantes fallos lógicos, como cuando mandas a una unidad contra otra y se encuentran cerca de una pared. En ese momento verás cómo solo unas pocas tropas se enfrentan a las otras, quedándose el resto detrás como pasmarotes esperando a que mueran las que tienen delante para poder avanzar, da igual que donde no haya muro tengan un desierto entero, ellos se quedarán esperando a que los de delante mueran.



Son muchas las expansiones que tenemos para este simulador de Electronic Arts pero siempre encontrarán una nueva que querremos tener en nuestra colección

Esta vez nos pasamos a ser un poco más peliculeros, vistiendo a nuestros Sims como auténticos personajes de películas. El ambiente principal como veréis nada más probarlo es el lejano Oeste, un tema que nos gusta mucho por nuestra tierra, sobre todo en la ciudad de Almería donde tenemos el pequeño Hollywood.

Realmente el juego se basa en tres temas de películas: "Héroes y Villanos", "Películas del Oeste" y "Terror extravagante". Sabiendo esto os podemos decir que encontrareis todos los nuevos objetos y ropas basados en las películas más conocidas o al menos tendrán un sorprendente parecido. Lo bueno de tener tres nuevas opciones es que podremos elegir la que más nos guste para decorar todo con el mejor ambiente. Si por ejemplo nuestra elección es la de crear un villano contamos con trajes a medida y por supuesto con la posibilidad

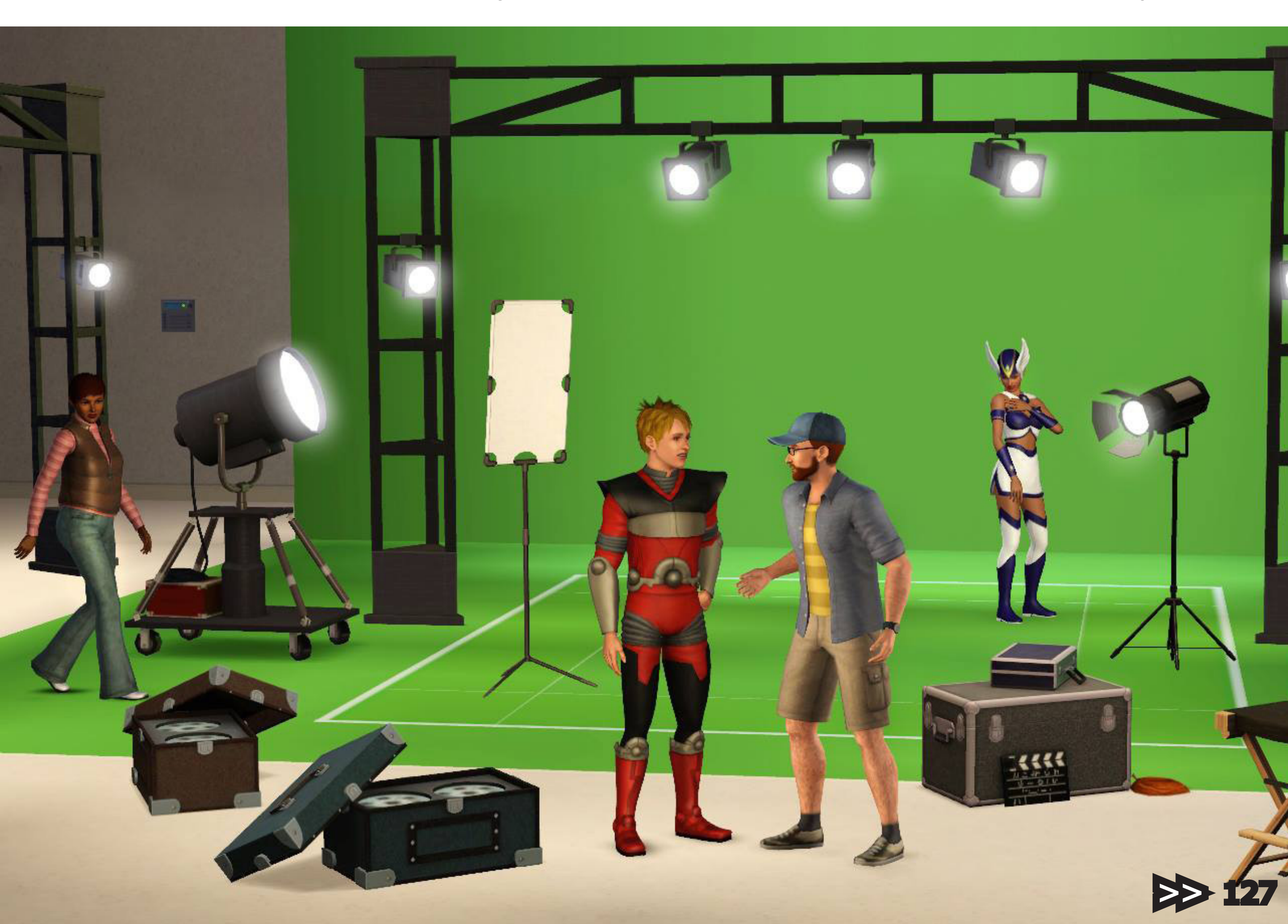
de crear nuestra propia guarida donde maquinar nuestros malvados planes.

Este juego es una expansión de objetos más bien por lo que no veremos ningún cambio apreciable en la jugabilidad aunque si encontraremos muchos cambios en nuestros escenarios y en el repertorio de ropa con la que contaremos ahora.

¿Qué encontraremos en cada género?

En Héroes y villanos, como viene describe el nombre tendremos dos opciones, sin tener en cuenta los sexos. Los trajes que encontraremos serán perfectos para cualquier personaje que decidamos crear porque los trajes serán ajustables a su figura, podréis marcar abdominales, enseñar barriga o lucir una despampanante delantera. Como gran primicia contaremos con el traje de la poderosa, conocida y a la vez misteriosa Superllama Justiciera. El grupo de accesorios que se asocian a esta parte del contenido está claro, contamos con una guarida o un escondite para el héroe o el villano. Podrás decorarlas con esculturas u objetos que reconocerás de las pelis de superhéroes. ¿Te suena una cabina telefónica roja?

Sobre las películas de Oeste tendremos muchas cosas más. Trajes del día a día, de gala, vestidos victorianos, chalecos de todos los tipos y co



lores. Todo lo necesario para ser un auténtico vaquero o vaquera pero esta vez con un armario plagado de ropa. Respecto a la decoración contaremos con objetos de todo tipo, de todo tipo de cosas que se encontraban en la época del Oeste. Muebles de madera, mecedoras y muchas cosas más.

Finalmente, y no por ello lo peor pero si lo más terrorífico, el género de terror. Este estilo de moda nos vendrá que ni pintado ahora que se acerca una fecha tan señalada: Halloween. Encontraremos disfraces de todo tipo, para asustar a niños y adultos. Uno de los mejores detalles tal vez de este estilo son las roturas, podremos encontrar trajes con roturas por todas partes para mostrar lo desgastadas que están las ropas de tantos años asustando gente y viviendo en las tumbas. Para haceros una idea de los objetos que incluirá esta parte del juego solo tenéis que pensar en Halloween y en todo lo que vemos por ahí: estanterías llenas de telarañas, calabazas, muebles macabros y muchas cosas que no sabréis lo que son pero si os darán mucho miedo.

CONCLUSIÓN

Una nueva expansión de objetos cargadita de novedades y de objetos de tres estilos muy bien diferenciados: Héroes y Villanos, Películas del Oeste y Terror extravagante



SUPERMARKET MANAGEMENT 2

¿Has querido tener alguna vez tu tienda de alimentos? No te preocupes, ha llegado tu oportunidad con Supermarket Management 2. Todo empieza cuando al jefe del supermercado se lo tienen que llevar por problemas de salud. A partir de ahí se nos propone ser jefes de nuestro propio supermercado.



Nuestro objetivo será ir llenando los estantes de comida para que los clientes estén satisfechos. Siempre que queden carros vacíos llevarlos a la entrada para los nuevos que entren y si hay clientes despistados por ejemplo como las ancianas, guiarlas hasta el estante adecuado. Hay que estar pendiente en todo momento de los movimientos de nuestros clientes, pues cuanto más tardemos o peor lo hagamos nos llevaremos mucho menos dinero. Iremos moviéndonos por niveles y a su vez lograremos mejoras para nuestro supermercado. Es sencillo para cualquier persona pero tendremos que tener mil ojos para ver todo lo que pasa. Estas claves logran hacer que Supermarket Management 2 se convierta en un juego adictivo que te mantendrá atrapado nivel tras nivel.



Killzone Mercenary nos dejará probar los dos bandos

Sony Computer Entertaiment España ha publicado en los últimos años tres juegos para la hermana mayor, al menos de momento porque estamos a las puertas de poder tener en nuestras manos la siguiente. Son muchos los jugones que han dedicado millones de horas a jugar a estos juegos pero siempre teníamos ganas de llevárnoslo con nosotros haya donde vayamos y por fin llego ese esperado día: Killzone Mercenary.

La gran novedad en este juego, si hablamos en términos de la historia, es que por primera vez en la incesante guerra entre los bandos ISA y Helghast por fin podremos decidir cuál es nuestro bando favorito pudiendo jugar con los dos. Nosotros seremos un mercenario que se venderá al mejor postor y no nos importaran ni los principios y las metas de cada uno de los dos bandos.

Nos meteremos en la piel de un antiguo veterano de guerra que ahora se ha convertido en mercenario para sacar un dinero extra, Arran Danner. Comenzamos estando envueltos en una guerra contra los Helghast, en un ataque por la liberación de Vekta. Parecía ser una sencilla misión hasta que todo se complica. La evacuación del embajador de Vekta y su familia de Pyrrhus se complica y la vida del hijo del emperador

comienza a peligrar. Este joven podría cambiar el final de la guerra y parece ser que ambos bandos piensan que Arran es clave para ganar. Para los que no hayáis jugado a los Killzone de PS3 habrá unos cuantos detalles que os darán igual, o más bien que pasaran desapercibidos a vuestra vista e incluso habrá cosas que no entenderéis pero esto no es una traba para no jugar, ni mucho menos para no disfrutar de este juegazo aunque será un adictivo para los que sí. Aunque no os voy a contar como funciona cada botón de vuestra consola si os voy a decir que podéis hacer con las dos pantallas que incorpora la consola. Con la pantalla táctil frontal realizaremos los ataques cuerpo a cuerpo,





OTRO GRAN SHOOTER PARA PS VITA

interrogaciones, selección de arma, equipar con granada, despliegue de unidades y hackeo (estas escenas saltarán en forma de puzle donde tendremos que formar figuras usando solo formas triangulares), no ocurrirá todo a la vez como es de suponer pero serán las opciones con las que contaremos según nos haga falta durante el juego. Damos la vuelta a nuestra PS Vita y nos encontramos con la pantalla táctil trasera que será necesaria para ajustar zoom en el tiro y para pegarnos un sprint. La adaptación del juegos a nuestros botones de PS Vita es realmente bueno, no echaremos de menos el mando de la consola porque la respuesta a la hora de usar los dos sticks es perfecta.

Si nos paramos un poco en el apartado gráfico veremos que el juego sigue en su línea de la saga, es decir, que nos encontraremos con trabajados escenarios que tiene muy buenas texturas dando una sensación de gran colorido y de muchos detalles. Killzone Mercenary también cuenta con un amplio abanico de escenarios, algunos desérticos otros más metropolitanos y algunos con sensación de destrucción. Al-

PLATAFORMAS: PSVITA

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENT.

DESARROLLADORA: GUERRILLA



KILLZONE MERCENARY

GRAFICOS	9.2	HISTORIA	9.0
JUGABILIDAD	9.1	MUSICA	9.0
		TRADUCCION	10

NOTA 9.3



REALIZADO POR ISA GARCIA

gunos os recordarán a anteriores juegos y otros serán totalmente nuevos pero siempre con una alta calidad de detalle.

El estilo de juego lo marcaremos nosotros. ¿Qué quiere decir esto? Que nosotros decidiremos si preferimos ir entrando a saco en escena acabando con todos de manera rápida o efectiva o si preferimos ir en un plan más sigiloso y disfrutar de las sombras. De esta última forma sacaremos mucha más información.

El juego dispone de modo Campaña y Multijugador. La campaña no será muy extensa aunque es cierto que en la portátil la historia siempre es más corta y con capítulos no muy extensos, porque la gran mayoría de veces usamos la consola en pequeños periodos de tiempo al contrario que las consolas de sobremesa. El multijugador nos servirá para conseguir más créditos y armas, y contará con tres entretenidas modalidades: 'Mercenary Warfare' (todos contra todos), 'Guerilla Warfare' (por equipos con tiempo, gana el que más mate) y 'Zona de guerra' (por equipos). Tanto en los modos offline como online tendremos que jugar bastantes horas para conseguir créditos porque será la única forma de conseguir todas las armas, o por lo menos las mejores.

CONCLUSIÓN

Killzone Mercenary es un imprescindible para Playstation Vita. Es un juego que explota al máximo las capacidades de nuestra consola. Una historia bien diferenciada de las que conocemos de sus hermanos mayores pero con grandes toques que nos recordarán a ellos, y por supuesto un multijugador que te enganchará.



EN ESTE JUEGO VEREMOS LO MEJOR DE ORIGINS Y ADEMAS CON GRANDES TOQUES DE NOVEDAD Y DIVERSIÓN

Rayman Legends vio la luz a finales de agosto para hacernos llegar las nuevas aventuras de la mascota de Ubisoft

El juego comienza 100 años después del anterior, Rayman Origins. Durante este tiempo como es de suponer el mundo no está parado y las pesadillas invaden el Claro de los Sueños. Rayman despierta saliendo de un misterioso sueño para restaurar el universo con la ayuda de sus amigos. Una historia que durará unas cuantas horas y que marca un ritmo en el que el aburrimiento no tendrá lugar. Tendremos que recorrer los cinco mundos que existen, cada uno con sus distintas pantallas donde pasaremos por escenarios más que variados y muy conocidos como la típica fiesta mexicana de los muertos que también hemos visto en otro juego de plataformas.

El juego cuenta con muchos destacables estilos de juego. Dependiendo de la escena en la que nos encontraremos gozaremos de una forma distinta. El estilo principal son las plataformas como


DIVIÉRTETE JUGANDO CON TUS AMIGOS
DE MANERA COOPERATIVA

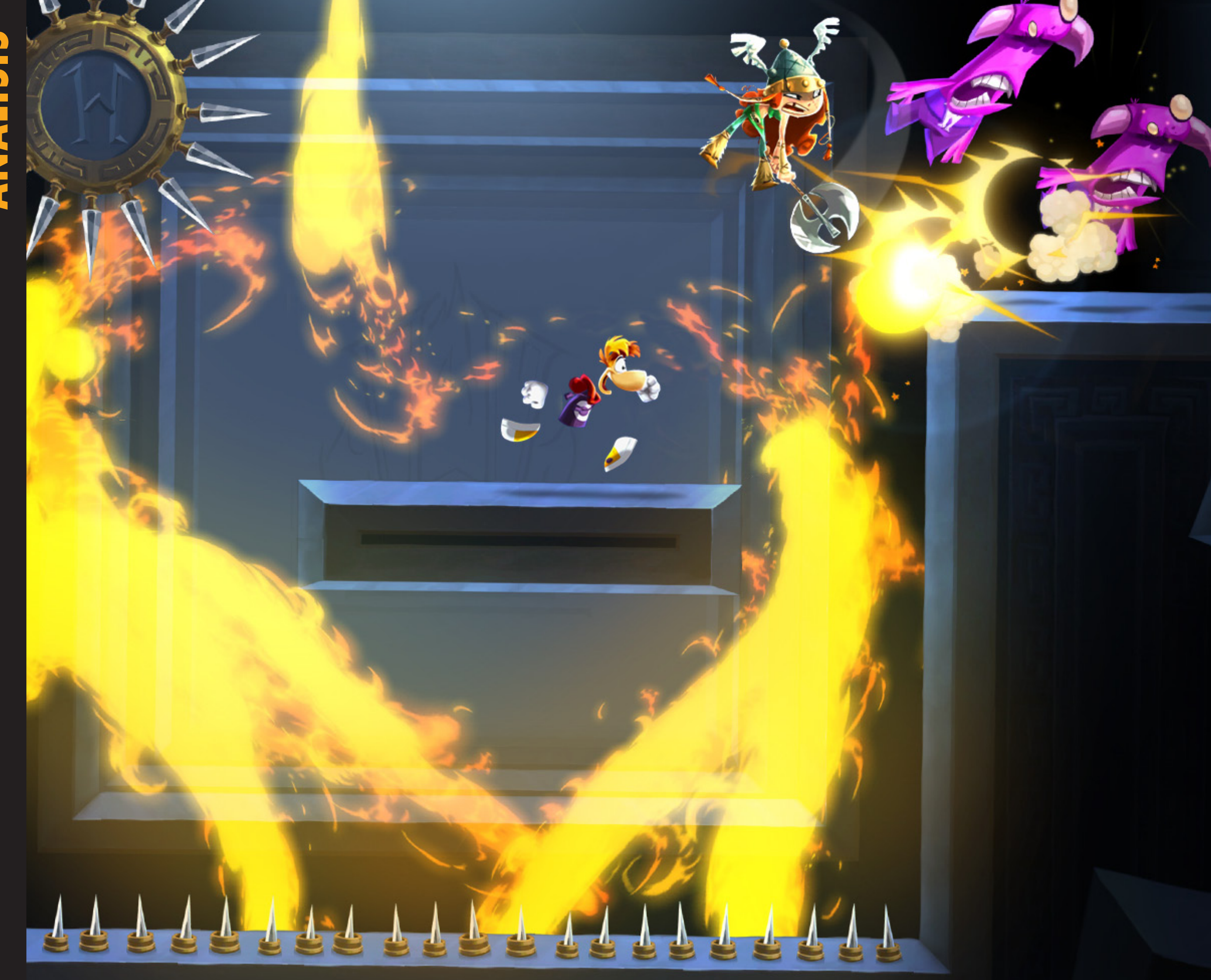


ya viene ocurriendo en esta saga de juegos pero nos encontraremos con niveles muy distintos como algunos en lo que tendremos que movernos al ritmo de la música. Estas pantallas musicales serán bastante rápidas ya que el ritmo lo marcará la canción que este sonando, pero se desarrollará de tal forma que será muy divertida y fácil. Estas pantallas musicales son el gran toque maestro de este juego haciendo que el ritmo sea rápido, lleno de movimiento y sobretodo animado. Con cada partida iremos desbloqueando nuevos mundos porque no serán accesibles todos desde el comienzo. También tendremos que ir recolectando Lums para desbloquear objetos y personajes; y en última estancia algunos niveles clásicos. Los nuevos persona-



jes no serán otra cosa que trajes para nuestros héroes pero será más que suficiente para que queramos tener todos. Cuando completamos un nivel, aparecen los niveles Invadido. Estos serán los niveles que ya hemos visto pero más rápidos, más difíciles y más cortos donde el tiempo irá en nuestra contra. Según el tiempo que consigamos marcar como meta para superar el nivel conseguiremos diferentes trofeos y más Lums para desbloquear nuevas cosas.

El aspecto gráfico con cada juego da un pequeño salto que lo hace mejor. Unas pantallas más que coloridas y cargadas de muchos detalles, y un retoque más que excelente en nuestro amigo Rayman y sus compañeros. Todo esto es posible gracias al avanzado motor gráfico UbiArt.



También podremos conseguir a Mario, Luigi en la versión de WiiU además de Aveline de Assassin's Creed Liberation si hicimos la reserva del juego; Connor Kenway si reservamos en PlayStation 3 y Splinter Cell Blacklist Suit Rayman como traje si hicimos la reserva en Xbox 360.

¿Quieres más para jugar con los amigos? Pues en Rayman Legends hay más. ¿Qué os parece un partidillo de futbol? Kung-futbol será un minijuego que incluye esta joya de Ubisoft. Aunque más que partidillo será una pachanga entre colegas porque además de jugar al futbol podremos pegar algunos golpes a los rivales. Jugaremos partidos de dos minutos donde gana el que más goles cuele.

Un detalle interesante y que ya anunciaba Ubisoft es el lanzamiento de la aplicación gratuita Rayman Legends Beatbox que nos permite adentrarnos más en el universo del juego donde podremos jugar con partes de la banda sonora. Cuenta con un modo Legendario que contiene tres temas musicales jugables de Rayman Legends; y un modo Creación que nos dejara crear nuestras propias canciones. La App está disponibles para IOS 6, Android 4 y web (http://www.raymangame.com/beatbox/es-ES/)

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, WIIU, PSVITA

GENERO: PLATAFORMAS

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

DESARROLLADORA: UBISOFT MONTPELLIER



RAYMAN LEGENDS

HISTORIA	8.7
GRAFICOS	9.1
MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	9.8



REALIZADO POR CRISTINA USERO

CONCLUSIÓN

Rayman Legends no llega al mercado para ser un juego más sino que lo hace para luchar por el primer puesto en los juegos de plataformas y por supuesto tiene muchos detalles que le dan puntos a favor. La mayor novedad serán las pantallas a ritmo de la música en las cuales nos divertiremos muchísimo.



HA LLEGADO LA INVASIÓN ZOMBI A RAVAGED

Ravaged es un FPS directo y senci¬llo, nace de un pequeño grupo de grandes trabajadores, que después de un holocausto empresa-rial se juntaron y nos traen esta joya nacida de 2Dawn Games, que con-siguieron la financiación nece¬saria para crearla a través de Kickstar-ter, una plataforma pensada para finan¬ciar grandes ideas y hacerlas realidad.

Se trata de un mul¬tijugador de acción sin destilar, dos ban¬dos que lucha a muerte por controlar el terreno y los re-cursos, no tenemos una historia ni un guion, cada uno que saque sus pro-pias conclusiones, estamos en el futu-ro post-apocalíptico y nuestro obje¬tivo es acabar con el bando contrario.

Si queréis conocer algo más del juego mirad el análisis que hicimos en el nº 33, pero ahora os voy a hablar de su última actualización que ha traído la invasión zombi a este mundo post-apocaliptico.

Ravaged Zombie Apocalipse ofrece nuevos mapas y modos repletos de zombies súper agresivos. El objetivo del jugador es recoger las piezas necesa-rias para reparar el vehículo de escape y salir de las zonas infestadas de zom-bis (o morir en el intento). Ir en solitario o en cooperativo con otros cuatro juga-dores como una de las cinco clases.


RECOLECTA MATERIALES Y PERMANECE
OCULTO PARA ESCAPAR DE LA
HORDA ZOMBI

Lo que encontraremos en esta expansión es:

- 5 nuevos mapas infestados de zombis, cada uno con tres niveles de dificultad a elegir.
- Muchos tipos de zombis más rápidos que tú. Algunos se arrojaran sobre ti, otros alertarán a hordas de zombis si te ven.
- Nuevos vehículos de gasolina para los mapas zombi.
- Nuevo sistema de botín: Los jugadores empezaran con solo una palanca pero también encontraran armas aleatorias ocultas por todo el mapa. RPGs, motosierras, lanzallamas, ballestas, bombas, ametralladoras pesadas… y muchas otras armas clásicas de Ravaged.
- Nueva capacidad de revivir en los mapas zombi pues si caes un compañero de equipo puede levantarte con el arma de resurrección… si la encuentran claro.
- Nuevas formas de jugar. En solitario, aunque tienes que pensar en si te vez capaz de pasarte los 5 niveles en dificultad Hard por tu cuenta ya que es bestial. A través de la red conectarte a los servidores dedicados para jugar con otros. Crear tu propia partida cooperativa. Por último tus amigos de steam se podrán unir a tu partida en solitario en cualquier momento.
- Nuevo escuadrón zombi. Cuando entres a una partida, automáticamente aparecereas donde se encuentre el líder de escuadrón.
- 35 nuevos logros del apocalipsis zombi.
- 5 clases Resistance para elegir en este modo de juego.





Ahora hablando del pvp, las novedades que tenemos son:

- Un nuevo modo de juego, donde los equipos se enfrentan entre sí en "Resource Run Valley", donde tendremos un vehículo remolcador de la guerra e intentaremos recolectar recursos por todo el mapa y llevarlos a la posición final sin morir. Multitud de saltos y obstáculos bloquean el camino. Este mapa también trae nuevos logros de Steam.
- Nuevo mapa Tank Hill, un enorme nivel para batallas entre el vehículo más pesado de Ravaged. Además es compatible con el modo clásico Thrust.
- Otras novedades son el poder hostear tu propia partida y un nuevo modo practica (para aquellos que aún tienen problemas pilotando los helicópteros).

ALLGAME

NUEVO DOCUMENTAL SOBRE LA SAGA GRAN TURISMO

La saga Gran Turismo celebra su 15º aniversario, y para conmemorar una fecha tan simbólica para el mejor simulador de conducción del mercado se ha elaborado un espectacular documental sobre Kazunori Yamauchi, el legendario creador de la franquicia más exitosa de PlayStation.

Para disfrutar del documental KAZ: Pushing the Virtual Divide visita el blog oficial de PlayStation haciendo clic aquí







UN JUEGO DE IOS REGALA BICICLETAS REALES EN ÁFRICA

Sidekick Cycle es un juego de descensos en bicicleta de un sólo toque donde el jugador se abre camino hacia la victoria en más de 30 pistas en África y Norteamérica. Es mucho más que un juego adictivo, es un medio para crear un impacto positivo en el mundo.

Al comprar Sidekick Cycle, los jugadores contribuyen: Global Gaming Initiatives dona el 50% de las ganancias por las ventas del juego a World Bicycle Relief, una asociación sin ánimo de lucro que ya ha otorgado más de 120.000 bicicletas montadas localmente a estudiantes, víctimas de un desastre o profesionales de la medicina en África desde 2005.

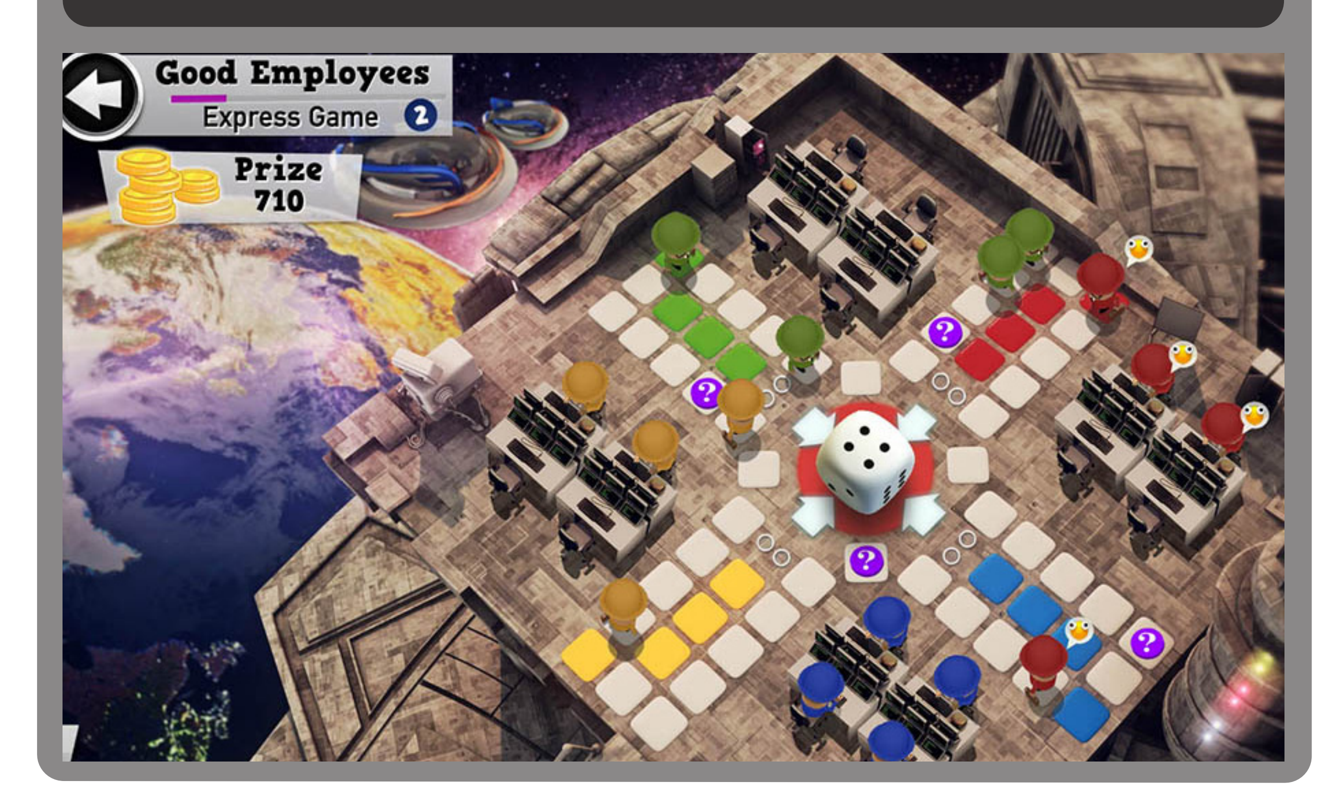




UN VIDEOJUEGO CLÁSICO PARA EVADIRSE DE LA OFICINA

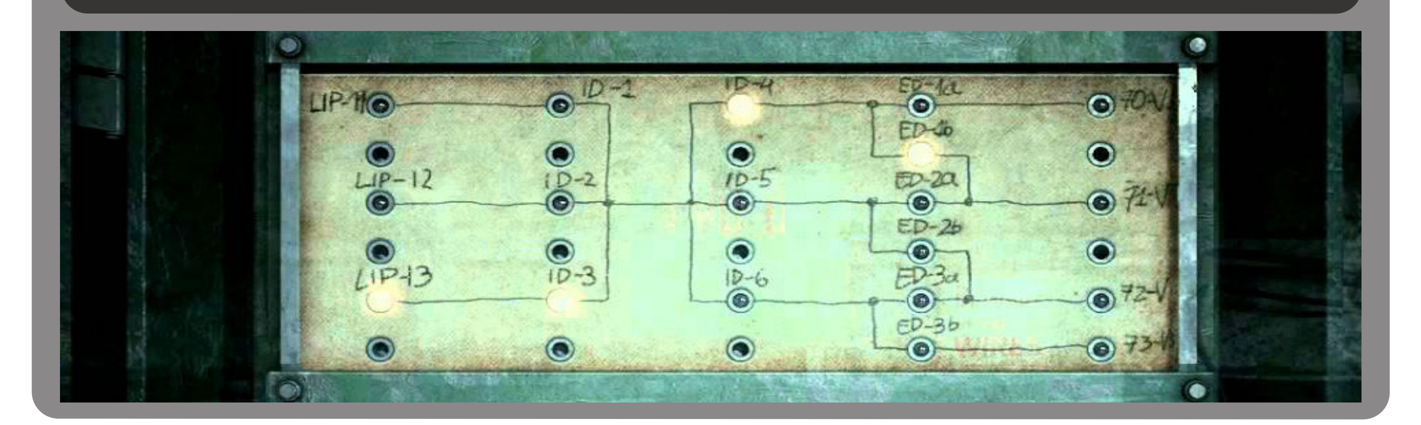
Mr. Ludo está inspirado en juegos clásicos como Parchís, jugados por cientos de millones de personas e incluso hoy continúan siendo muy populares en todo el mundo. Mr. Ludo es una versión actualizada de uno de los juegos más queridos, de hecho, en todo el mundo.

Los jugadores tiran el dado y avanzan poco a poco recorriendo todo el tablero. El tablero está ambientado con una divertida temática de oficina. Para empezar los jugadores tendrán que tirar el dado y conseguir un “seis”, o si no sus trabajadores no podrán salir de su cubículo y comenzar su viaje hacia la puerta de salida.
Mr. Ludo es un título gratuito que se puede descargar desde: https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.yoambulante.mrludo&hl=es



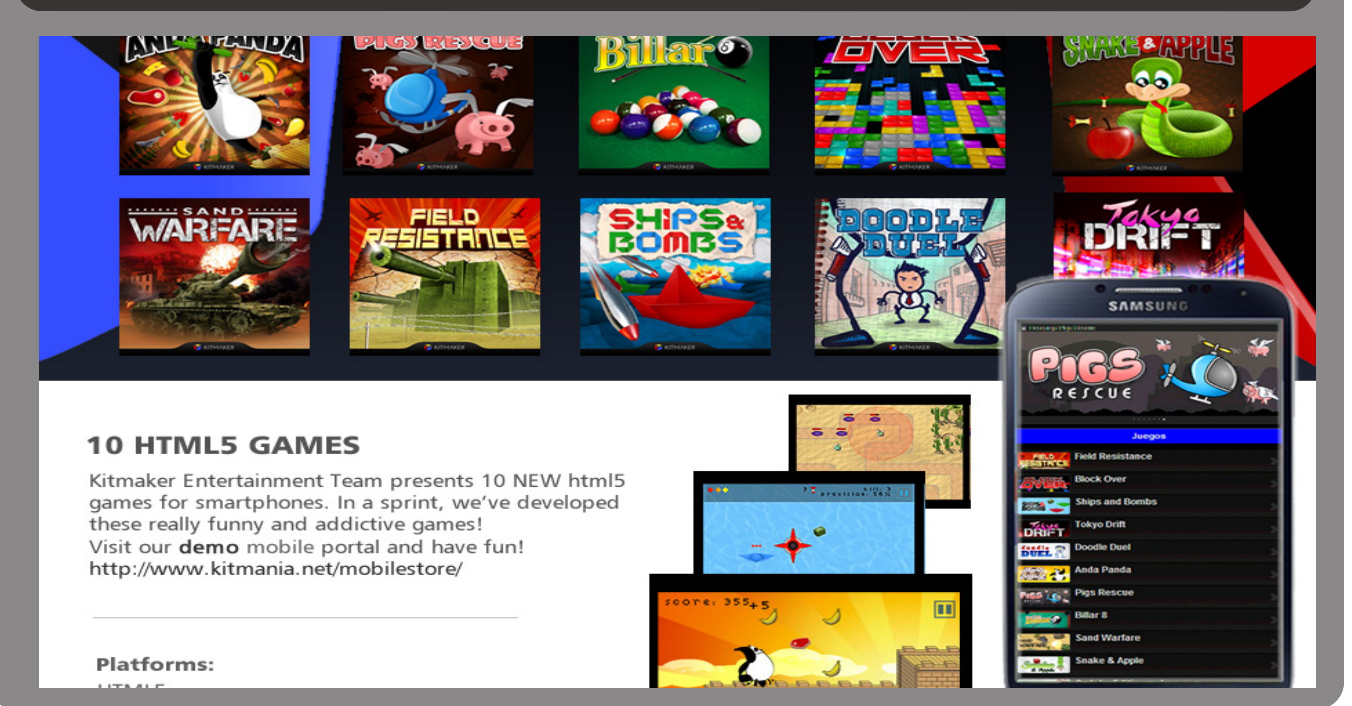
1953 - KGB UNLEASHED DISPONIBLE EN STEAM

Gracias a los miles de usuarios de Steam Greenlight el juego de aventuras 1953 - KGB Unleashed" ya está disponible en Steam para su compra. Por un precio de € 8,99 el lanzamiento de "1953 - KGB Unleashed" hará a los fans de las aventuras felices.



10 NUEVOS JUEGOS DE HTML5

Kitmaker Entertainment Team presenta 10 nuevos juegos html5 para Smartphones. Podréis probar las demos en: http://www.kitmania.net/mobilestore/



OYE TÍO GILITO, ¿ LA GENTE QUE YA SE HA BAJADO NUESTRO JUEGO NO SE VA A ENFADAR CON EL ANUNCIO DE LA VERSIÓN FÍSICA ?

TSK, DESDE LUEGO NO ME EXTRAÑA QUE TUS PADRES TE ABANDONARAN...

¿ ACASO CREES QUE ME HICE RICO TENIENDO EN CUENTA LOS SENTIMIENTOS DE LOS DEMÁS ?

http://jfrteam.deviantart.com/gallery

LA VERSIÓN GRATUITA DE SCOURGE: OUTBREAK LLEGA A XBOX LIVE JUNTO A SU MAYOR ACTUALIZACIÓN

Desde el pasado 24 de septiembre Scourge: Outbreak, gracias a todo el feedback y sugerencias obtenidas de la comunidad, recibió su primera actualización de manos del estudio creador español Tragnarion Studios.

Junto con esta actualización se puso a disposición del público una versión reducida del juego para poder probar su modo cooperativo, pero sobre todo, su modo competitivo, de forma totalmente gratuita.



ANIMALES PARA NIÑOS

Kitmaker se complace en presentar su nuevo producto para la Smart Tv Viera. En este entretenido juego, los más pequeños tendrán la oportunidad de aprender sobre los animales con la ayuda de alegres personajes y divertidas imágenes que seguro les harán pasar un rato divertido. Muy fácil de usar este es un juego para que toda la familia ayude a los más pequeños a hacer su primer contacto con el reino animal.



4X4 OFFROAD ENDURANCE DE KITMAKER

Tienes la oportunidad de experimentar la emoción de sentarte al volante de estos coches increíbles. Abróchate el cinturón y prepárate para hacer rugir los motores, mientras conduces a través de emocionantes y sorprendentes caminos llenos de baches. Este juego está disponible para android, java y blackberry .



ANDY GRAY Y FLUID GAMES ANUNCIAN FLUID FOOTBALL VERSUS, LA SECUELA DEL ÉXITO PARA MÓVILES, FLUID FOOTBALL

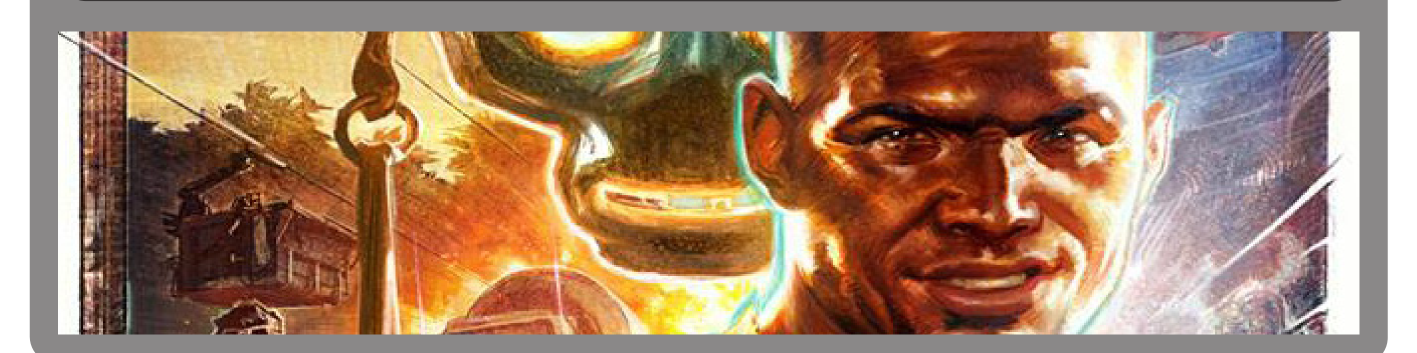
Fluid Football Versus es un juego de fútbol que no se limita a golpear el balón! Desarrollado para plataformas móviles, incluyendo iPhone, iPad y Android, ofrece un juego táctico en el que puedes usar controles táctiles intuitivos para posicionar e indicar a todo tu equipo que corra, regatee, pase y marque goles. Además introduce por primera vez en la franquicia el juego multijugador, en el que puedes desafiar a tus amigos a través de Facebook para jugar partidas cara a cara.
Los análisis después del partido los realizan los famosos comentaristas de fútbol y expertos tácticos Andy Gray y Richard Keys. Gray, como parte de Gray Cooper Media, ha colaborado con los diseñadores del juego aportando su pasión por el fútbol y pericia táctica para crear esta experiencia de juego verdaderamente absorbente y realista.



MARLOW BRIGGS AND MoD PARA PC Y XBOX LIVE ARCADE

Con un estilo de juego que rebosa una acción espectacular a raudales, Marlow Briggs and the Mask of Death , se inspira en los grandes éxitos de taquilla, en los héroes de comic y en otros videojuegos para disfrutar la acción más explosiva y épica en peligrosos y exóticos escenarios.

El jugador se pone en la piel de Marlow Briggs, un héroe que no se anda con tonterías y que no da un paso atrás frente el peligro o los problemas. Y ahora se va a enfrentar a su desafío definitivo. Inmerso en la selva más profunda de América Central, tendrá que derrotar a una amenaza industrial sin precedentes, con la ayuda de un extraño compañero, ¡una antigua Máscara Maya de la Muerte que lleva 2.000 años sin poder charlar con nadie



TAKEDOWN: RED SABRE YA ESTÁ DISPONIBLE

El juego está disponible para PC via Steam y estará disponible en Xbox Live próximamente. Se trata de un shooter táctico para los jugadores que prefieren deliberar y jugar metódicamente, en vez de correr disparando a todos los lados. Los jugadores como miembros del equipo de élite Red Sabre experimentan de cerca batallas letales y cada escenario está diseñado para emular las tácticas empleadas por los equipos SWAT y unidades SOF enfrentándose a pequeños grupos de enemigos.



AVANCES

DESVELADO EL MODO COOPERATIVO DE DEAD RISING 3

Podrás enfrentarse junto a un amigo a las hordas zombis a través de Xbox Live, con la posibilidad de pasar uno al juego del otro en cualquier momento. Cuando estés jugando en la partida de un amigo, no solo podrás ayudarle a avanzar, sino que también contribuirás al desarrollo de tu propia partida y conseguirás puntos de experiencia para tu juego. Cualquier misión que termines desde la partida de un amigo también se mostrará como terminada en el tuyo, por lo que nunca tendrás que volver a superar una misión cooperativa para avanzar en tu partida de un solo jugador, salvo que seas tú quien quiere volver a experimentarla.



ENTRADAS PARA MADRID GAMES WEEK

Madrid Games Week, la gran feria del videojuego en España se celebrará del 7 al 10 de noviembre en Madrid (IFEMA) y contará con los últimos lanzamientos y videoconsolas de última generación, además de distintas actividades, conferencias, presentaciones, etc. El programa -aún en construcción- y todas las novedades se irán también confirmando a través de sus canales online, de manera que los miembros de su comunidad de fans en Twitter y Facebook podrán ser los primeros en tener toda la información sobre esta gran cita.

Además la organización ha iniciado una campaña de promociones a través de su fan page en Facebook. https://www.facebook.com/pages/Madrid-Games-Week/417784501668577



SIMCITY CIUDADES DEL MAÑANA YA ESTÁ DISPONIBLE

Desde el 14 de noviembre podrás transformar tus ciudades transportándolas a un viaje de 50 años hacia el futuro. Nuevas regiones, tecnologías y especializaciones de ciudad te esperan en esta expansión de SimCity, el simulador social por excelencia.

CAMBIO EN LA FECHA DE PUBLICACIÓN DE WORLD OF WARPLANES

Wargaming, desarrollador y editor líder en el mercado free-to-play, ha anunciado que la publicación de su esperado MMO de acción de combate aéreo está prevista para el 12 y 13 de noviembre. El lanzamiento mundial de World of Warplanes estará disponible a todas las regiones en ambos días. Con esto se pretende que, cuando el juego se lance, los jugadores puedan disfrutar de una experiencia multijugador mucho más rica y absorbente.




XVI SALÓN INTERNACIONAL DEL TEBEO DE MADRID
EXPOCÓMIC
DEL 12 AL 15 DE DICIEMBRE
2013
UN CÓMIC DE REGALO CON TU ENTRADA
MetaPop
Superdragon
META POP

BEYBLADE LLEGARÁ A ESPAÑA EN OCTUBRE

Beyblade Evolution, el nuevo juego de la franquicia y primero en llegar a Nintendo 3DS, se lanzará en el mercado español el día 25 de octubre. El juego llegará en una edición especial que contiene una exclusiva peonza, la BEYBLADE Wind Pegasus 90WF que hasta ahora no estaba disponible fuera de Japón y será la única forma de conseguirla en España.

INVIZIMALS EN CLAN DE TVE

TVE ha confirmado su participación en la producción de esta novedosa serie de animación, basada en la exitosa franquicia de videojuegos Invizimals creada por el estudio español Novarama y lanzada por Sony Computer Entertainment Europe. La serie, coproducida por SCEE, TVE y Screen 21 es pionera en el uso de técnicas de Realidad Aumentada y en aplicaciones transmedia.

La serie Invizimals tiene previsto su estreno a final de año en Clan de TVE con dos especiales que serán distribuidos, junto a la serie, y que presentarán en ambas citas del sector audiovisual. El estreno de la serie coincidirá con el lanzamiento de dos nuevos videojuegos Invizimals que, además, se editan por primera vez para las plataformas PS Vita -Invizimals: La Alianza- y PS3 -Invizimals: El Reino Escondido





TINY BRAINS SE LANZARÁ 29 DE NOVIEMBRE

Galardonado como el juego indie de Puzles y Acción Cooperativo será lanzado para PS 4, PS 3 y para PC.

Con este juego nos adentra en las aventuras de cuatro animales de laboratorio con super poderes en su intento de escapar de los experimentos nefastos de un científico loco. Arrastrados a puzles basados en la física, los cuatro "Tiny Brains" deben averiguar cómo combinar sus poderes individuales, para ir superando los niveles. Cada puzle dispone de múltiples soluciones en función de cómo los jugadores optan por trabajar juntos. Con la opción de multijugador local y online, campaña cooperativa y modos desafíos y competitivos, Tiny Brains es el próximo título multijugador para la próxima generación de consolas.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
GRAN TURISMO 6
ASSASSIN´S CREED 4: BLACK FLAG
NBA 2K14


CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN